

# ROYAUME DU CHAOS



Tous les noms et toutes les règles présents dans ce livre sont la propriété intellectuelle de Games Workshop ©.  
Toutes les règles ont été compilées de manière totalement bénévole et à but non lucratif, aucun bénéfice financier n'en ressortira donc.

**Auteurs :** slaanesh\_child, avec l'aide de Nekhro et du Warfo.

**Sources :** Realm of Chaos – Slaves to Darkness, Realm of Chaos – The Lost and the Damned,  
Royaume du Chaos, Hordes du Chaos, Bêtes du Chaos, Livres d'Armée Guerriers du Chaos,  
Démon du Chaos, Hommes-Bêtes, Comtes Vampires, Elfes Noirs, Skavens.

**Illustrations :** © Games Workshop.

**Version :** 0.1 (janvier 2012) compatible avec Warhammer 8e édition.

# SOMMAIRE



**INTRODUCTION** ..... 3

**LES LÉGIONS DU CHAOS** ..... 4

LÉGIONS DU CHAOS ..... 4

Règles Spéciales ..... 4

Gran Centigors ..... 5

LÉGIONS DE KHORNE ..... 6

Légionnaires de Khorne ..... 6

Nains du Chaos ..... 7

Berserkers Nains du Chaos ..... 7

Bazooka Nains du Chaos ..... 8

Mortier Nains du Chaos ..... 9

Tourbillonneur ..... 10

LÉGIONS DE SLAANESH ..... 11

Légionnaires de Slaanesh ..... 11

Guerriers Elfes Noirs ..... 12

Arbalétriers Elfes Noirs ..... 12

Dévotes de Slaanesh ..... 13

Cavaliers Noirs ..... 13

LÉGIONS DE TZEENTCH ..... 14

Légionnaires de Tzeentch ..... 14

Sorciers Vassaux ..... 15

LÉGIONS DE NURGLE ..... 16

Légionnaires de Nurgle ..... 16

La Charrette des Pestiférés ..... 19

Flagellants de Nurgle ..... 17

Morts-Vivants ..... 18

Guerriers Squelettes ..... 18

Zombies de la Peste ..... 19

**LES LIVRES DES LÉGIONS DU CHAOS** 21

CHOISIR SON ARMÉE ..... 21

LIVRE DE KHORNE ..... 22

Seigneurs ..... 22

Héros ..... 24

Unités de Base ..... 26

Unités Spéciales ..... 29

Unités Rares ..... 34

Les Armes du Massacre ..... 37

LIVRE DE SLAANESH ..... 38

Seigneurs ..... 38

Héros ..... 40

Unités de Base ..... 42

Unités Spéciales ..... 45

Unités Rares ..... 48

Les Instruments du Plaisir ..... 51

LIVRE DE TZEENTCH ..... 52

Seigneurs ..... 52

Héros ..... 54

Unités de Base ..... 56

Unités Spéciales ..... 58

Unités Rares ..... 61

Les Artefacts du Destin ..... 63

LIVRE DE NURGLE ..... 64

Seigneurs ..... 64

Héros ..... 66

Unités de Base ..... 68

Unités Spéciales ..... 71

Unités Rares ..... 75

Les Bienfaits de la Pourriture ..... 77



# INTRODUCTION

---

Le Chaos est un des projets les plus abouti et les plus complet de l'histoire de Games Workshop.

Dans les deux tomes Realm of Chaos, on découvre un monde d'horreur et de fantasy fourmillant de détails et plein de caractère.

Les années passant, ce caractère a été petit à petit gommé pour arriver à une vision radicalement différente du Chaos. En effet, au lieu d'être une seule et même armée divisée en quatre factions monothéistes,

le Chaos s'est retrouvé divisé en trois factions raciales : les Démons, les Guerriers du Chaos et les Hommes-Bêtes.

Cela ne peut être !

Contre cette hérésie, certains se sont levés et voici ce qu'ils ont engendré : le Chaos tel qu'il devrait être !

---



# LES LÉGIONS DU CHAOS

Les Légions du Chaos sont formées à partir des *Livres d'Armée Guerriers du Chaos*, *Démons du Chaos* et *Hommes-Bêtes*. Cette section contient les règles spécifiques à appliquer aux Légions du Chaos ainsi que les règles des nouvelles unités disponibles.

## Règles spéciales

Les armées ne sont plus divisées en races mais en Légions monothéistes. Chaque légion est décrite dans un Livre. **Elles sont totalement indépendantes et ne peuvent jamais s'allier.**

### Haine Séculaire

Les Légions des Dieux se haïssent entre dieux ennemis. Lorsque deux ou plusieurs armées se rencontrent, la haine les submerge.

- Toute figurine portant la marque Khorne *haït* celles portant la marque de Slaanesh.
- Toute figurine portant la marque Slaanesh *haït* celles portant la marque de Khorne.
- Toute figurine portant la marque Tzeentch *haït* celles portant la marque de Nurgle.
- Toute figurine portant la marque Nurgle *haït* celles portant la marque de Tzeentch.

### Magie

Les *Mortels* et les *Hommes-Bêtes* utilisent les domaines de magie décrits dans le *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*.

Les *Démons* utilisent les Domaines de Magie décrits dans le *Livre d'Armée Démons du Chaos*. Le domaine décrit dans le nouveau livre d'armée *Hommes-Bêtes*, ainsi que tout le livre lui-même est à brûler et oublier. C'est une hérésie !

### L'Œil des Dieux

Comme pour une armée issue du *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, **toute figurine du Chaos (qu'elle soit mortelle, bestiale ou démoniaque) pouvant relever un défi doit toujours le faire.** Tous les personnages de l'armée possèdent la règle L'Œil des Dieux (voir *L'Œil des Dieux* du *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, p. 43).

### Marques du Chaos

Les personnages et certaines unités des Légions du Chaos portent la marque de leur divinité. Celle-ci leur confère des bonus que vous trouverez dans le *Livre d'Armée des Guerriers du Chaos*, p. 110.

Les unités démoniaques affiliées sont considérées comme portant la marque de leur dieu (exceptés les Gargouilles du Chaos qui n'en portent aucune) sans pour autant bénéficier d'effets supplémentaires. Cette marque est donc à prendre en compte pour la règle Haine Séculaire.

Par exemple, un Portepeste de Nurgle haïra une Horreur Rose de Tzeentch, un Champion de Tzeentch ou des Tzaangors.

### Chiffre Sacré

Chaque divinité du Chaos possède un chiffre sacré qui détermine le nombre de membres de certaines de ses unités. Les unités possédant la règle Chiffre Sacré doivent **obligatoirement** avoir un nombre de guerriers multiple du chiffre sacré de son Dieu.

- Chiffre sacré de Khorne : **8**
- Chiffre sacré de Slaanesh : **6**
- Chiffre sacré de Tzeentch : **9**
- Chiffre sacré de Nurgle : **7**

Par exemple, une unité de Sanguinaires de Khorne, chiffre sacré 8, doit compter 16, 24, 32, 40 (...) membres.

# LÉGIONS DU CHAOS

## GRAN CENTIGORS

*Parangons de leur race, les Gran Centigors marqués représentent la sauvagerie aveugle à l'état pur. Frustrés, jaloux, le cœur ampli de haine, ils font de formidables combattants qui marchent à la surface du monde uniquement dans l'espoir de le voir brûler.*

|               | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type |
|---------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Gran Centigor | 8 | 6  | 4  | 5 | 5 | 3  | 3 | 5 | 8  | Cav  |
| Chef Centigor | 8 | 5  | 3  | 5 | 4 | 2  | 2 | 4 | 7  | Cav  |

### RÈGLES SPÉCIALES

**Fureur primitive** (voir *Livre d'Armée Hommes-Bêtes*, p. 33),

**Ivres** (voir *Livre d'Armée Hommes-Bêtes*, p. 46).



# LÉGIONS DE KHORNE

## LÉGIONNAIRES DE KHORNE

*Les Légionnaires sont des serviteurs mortels des Dieux. Élus parmi les Élus, ils sont souvent choisis par leur maître alors qu'ils sont à l'article de la mort. Ils sont ainsi destinés à servir leur Dieu de la façon la plus directe qui soit. Ils sont maintenus en vie magiquement, dans une soif inextinguible de gloire et de victoires.*

*Ils sont les légendes vivantes du Chaos, ils combattent et meurent par centaines, se relevant d'entre les morts en une seule nuit, protégés par la puissance de leur sombre maître qui coule dans leurs veines.*

*Ces Légionnaires, autrefois mortels sont devenus arrogants, dédaigneux des autres serviteurs du Chaos. Ils ont été choisis parmi les Élus, se sont vus accorder des plaisirs et des pouvoirs au-delà de leurs rêves les plus fous.*

*Cependant, les siècles de mort et de résurrection sont devenus des millénaires, et parfois, le doute s'immisce dans l'esprit des Légionnaires. Leur existence est sans but, ruinée par la mort et l'asservissement, le futur n'est pour eux qu'une prochaine bataille à livrer. De ces sensations, les Dieux du Chaos n'en ont cure. Les Légionnaires sont piégés dans un cycle sans fin de batailles,*

|             | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type |
|-------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Légionnaire | 4 | 6  | 3  | 4 | 4 | 1  | 5 | 2 | 8  | Inf  |
| Champion    | 4 | 6  | 3  | 4 | 4 | 1  | 5 | 3 | 8  | Inf  |
| Juggernaut  | 7 | 5  | 0  | 5 | 4 | 1  | 2 | 2 | 7  | BM   |
| Char        | - | -  | -  | 5 | 5 | 4  | - | - | -  | Char |

### RÈGLES SPÉCIALES

**Marque de Khorne, Chiffre Sacré, Peur,**

**La Volonté du Chaos** (voir *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, p. 43),

**Coup Fatal** (Juggernaut également),

**Résistance à la Magie (1)** (Juggernaut uniquement),

**Monstre d'Airain** (Juggernaut uniquement, voir *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, p. 54).



**Deux Armes du Chaos :** Les armes du Chaos sont souvent deux lames ensorcelées contenant divers pouvoirs. Elles peuvent aussi bien être maniées à deux mains que prendre la forme d'une hallebarde, d'un bouclier de combat, ou même varier au cours de la bataille selon la volonté des Dieux. Les Légionnaires gagnent +1 en Force et la règle Attaque Supplémentaire. Leurs attaques sont également *magiques*.

# LÉGIONS DE KHORNE

## NAINS DU CHAOS

*Le pouvoir du Chaos peut corrompre toutes les âmes. Khorne offre à ses nains déments des possibilités infinies de réaliser leurs rêves... Un forgeron nain va pouvoir créer des armes et des machines défiant la raison en emprisonnant des Démons de Khorne à l'intérieur, tandis qu'un guerrier pourra être inégalé en servant le Dieu du Sang.*

|                | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type |
|----------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Nains du Chaos | 3 | 4  | 3  | 3 | 4 | 1  | 2 | 1 | 9  | Inf  |
| Champion       | 3 | 4  | 3  | 3 | 4 | 1  | 2 | 2 | 9  | Inf  |

### RÈGLES SPÉCIALES

**Implacables :** Les Nains du Chaos n'ont pas à faire pas de test de Cd pour effectuer une marche forcée dans un rayon de 8 ps autour d'une unité ennemie.

**Obstinés :** Les Nains du Chaos fuient et poursuivent à 2D6 - 1 ps au lieu des 2D6 ps habituels.

## BERSERKERS NAINS DU CHAOS

*Les Berserkers sont des Nains du Chaos ayant vendu leur âme à Khorne en échange d'une maîtrise du combat inégalée par leurs frères d'armes.*

|                           | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type |
|---------------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Berserkers Nains du Chaos | 3 | 4  | 3  | 4 | 4 | 1  | 2 | 1 | 9  | Inf  |
| Massacreur                | 3 | 4  | 3  | 4 | 4 | 1  | 2 | 2 | 9  | Inf  |

### RÈGLES SPÉCIALES

**Marque de Khorne, Chiffre Sacré, Implacables, Obstinés** (voir Nains du Chaos, p. 7)



# LÉGIONS DE KHORNE

## BAZOOKA NAINS DU CHAOS

*Le Bazooka est une des preuves que, malgré leurs mutations, les Nains du Chaos n'ont pas freiné leur ingéniosité, mais au contraire développé leur imagination dans la création de machines de destruction. Le Bazooka est un énorme tube de métal tirant des projectiles ayant deux charges : une pour la propulsion l'autre pour l'explosion.*

M CCCT F E PV I A Cd Type

Équipe de Nains du Chaos 3 4 3 3 4 1 2 2 9 Inf

### RÈGLES SPÉCIALES

#### Implacables,

**Obstinés** (voir Nains du Chaos, p. 7).

**Arme régimentaire : Socle.** Cette équipe d'arme régimentaire est constituée de deux Nains du Chaos placées sur un unique socle de 25x50 mm de côté. Les deux Attaques du profil représentent le fait qu'il y a deux figurines par socle.

**Affectée à une unité.** Une arme régimentaire doit être déployée en même temps et dans un rayon de 3 ps d'une unité de Guerriers Nains du Chaos, à laquelle elle a été préalablement affectée (unité mère). Elle peut ensuite se déplacer librement et est considérée comme une unité séparée pour le reste de la partie (y compris pour le calcul des points de victoire). Une unité de Guerriers Nains du Chaos ne peut avoir qu'une seule arme régimentaire attachée.

Une arme régimentaire dans un rayon de 3 ps autour de son unité mère possède une sauvegarde invulnérable de 4+ contre les attaques à distance comme les attaques de tir ou les sorts.

**Panique.** Une arme régimentaire détruite, en fuite ou démoralisée ne provoque pas de test de panique aux unités amies.

### Tir de Bazooka :

| Portée | Force | Règles Spéciales   |
|--------|-------|--|
| 18 ps  | 3(6)  | Mouvement ou tir<br>Blessures Multiples (1D3)<br>Perforant |

La valeur de Force entre parenthèses ainsi que la règle Blessures Multiples ne sont utilisées que pour la figurine sous le trou central du gabarit.

Le bazooka est une arme de tir. Elle peut pivoter gratuitement vers sa cible avant de tirer, bien qu'ayant la règle Mouvement ou Tir.

Pour faire tirer le Bazooka, vérifiez que l'unité ciblée est à portée. Si c'est le cas, placez le gabarit de 3 ps sur une figurine du premier rang (cette figurine ne peut se trouver hors de portée du Bazooka) si le Bazooka se trouve dans l'arc frontal, ou au dernier rang s'il se trouve dans son arc arrière. Si le Bazooka se trouve dans l'un des arcs latéraux de sa cible, les colonnes de l'unité comptent comme étant des rangs pour ce qui est de la résolution du tir. Effectuez ensuite une déviation en lançant le dé de dispersion et le dé d'artillerie. Si vous obtenez un Misfire, lancez 1D6. Sur un 1, placez le petit gabarit sur le Bazooka lui-même et résolvez les dégâts. Si vous n'obtenez pas d'incident de tir, il faut voir si vous touchez votre cible. Si le dé de dispersion donne un Hit, résolvez les dégâts. Sinon, déplacez le gabarit dans la direction donnée par le dé de dispersion d'un nombre de pas égal au résultat du dé d'artillerie auquel vous retranchez la Capacité de Tir des Nains du Chaos.

Lors d'un tir en réaction à une charge, résolvez le tir normalement. Cependant, vous pouvez placer le gabarit même si le bazooka est hors de portée de tir. La déviation se fait d'un nombre de pas égal au dé d'artillerie, mais sans retrancher la Capacité de Tir des Nains du Chaos. De plus, si une autre unité que celle visée se trouve également sous le gabarit, elle ne subit aucun dégâts (l'unité visée étant en mouvement, elle n'est pas forcément touchée à l'endroit où elle se trouve au moment de la résolution du tir).

# LÉGIONS DE KHORNE

## MORTIER NAINS DU CHAOS

*Le Mortier est une invention très similaire au bazooka. Il est moins mobile et moins précis mais tire des projectiles beaucoup plus puissants. Si l'un des deux nains meurt, l'autre peut continuer à utiliser le Mortier normalement.*

|                          | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type |
|--------------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Équipe de Nains du Chaos | 3 | 4  | 3  | 3 | 4 | 1  | 2 | 2 | 9  | Inf  |

### RÈGLES SPÉCIALES

#### Implacables,

**Obstinés** (voir Nains du Chaos, p. 7).

**Arme régimentaire : Socle.** Cette équipe d'arme régimentaire est constituée de deux Nains du Chaos placés sur un unique socle de 40x40 mm de côté. Les deux Attaques du profil représentent le fait qu'il y a deux figurines par socle.

*Affectée à une unité.* Une arme régimentaire doit être déployée en même temps et dans un rayon de 3 ps d'une unité de Guerriers Nains du Chaos, à laquelle elle a été préalablement affectée (unité mère). Elle peut ensuite se déplacer librement et est considérée comme une unité séparée pour le reste de la partie (y compris pour le calcul des points de victoire). Une unité de Guerriers Nains du Chaos ne peut avoir qu'une seule arme régimentaire attachée.

Une arme régimentaire dans un rayon de 3 ps autour de son unité mère possède une sauvegarde invulnérable de 4+ contre les attaques à distance comme les attaques de tir ou les sorts.

*Panique.* Une arme régimentaire détruite, en fuite ou démoralisée ne provoque pas de test de panique aux unités amies.

#### Tir de Mortier :

| Portée  | Force | Règles Spéciales   |
|---------|-------|--|
| 8-18 ps | 3(6)  | Mouvement ou tir<br>Blessures Multiples (1D3)<br>Perforant |

La valeur de Force entre parenthèses ainsi que la règle Blessures Multiples ne sont utilisées que pour la figurine sous le trou central du gabarit.

Cette touche annule également les sauvegardes d'armure. La règle Perforant est utilisée pour les autres touches.

Le tir de Mortier se résout de la même façon qu'un tir de catapulte.

En cas d'incident de tir, jetez un D6 et consultez le tableau suivant :

| 1D6 | Résultat  |
|-----|---|
| 1   | Baoum ! Le projectile explose dans le canon et les servants du mortier sont retirés du jeu.   |
| 2   | Le projectile est bloqué dans le Mortier. Au début du tour suivant, lancez un dé : 1-3 le projectile explose (centrez le gabarit sur le mortier et résolvez les touches normalement). Sur 4+ le projectile est débloqué et désamorcé et le mortier peut tirer normalement à partir du tour suivant. |
| 3   | Le projectile explose en l'air en ne causant aucun dégât. Beau feu d'artifice !   |
| 4   | Le projectile n'explose pas à son point de chute ! Il cause une touche de Force 3 à la figurine située sous le point d'impact (déterminez le point d'impact comme si le tir avait réussi).  |
| 5   | Le projectile n'explose pas à son point de chute car la mèche est trop longue... Placez un marqueur sur le point d'impact. Tant que l'obus n'a pas explosé, lancez un d6 au début de chaque tour de joueur, il explose sur un résultat de 4+ (résolvez les touches normalement).                    |
| 6   | Le projectile ne part pas. Le Mortier pourra tirer normalement au tour suivant.   |



# LÉGIONS DE KHORNE

## TOURBILLONNEUR

*Le Tourbillonneur est une sorte de brouette équipée de faux sur les roues et de pointes à l'avant. Trois fléaux et trois lames reliés à l'essieu par un système d'engrenage se mettent à tourner lorsque l'on pousse la machine. Le Tourbillonneur est un instrument utilisé principalement pour briser et transpercer les formations de troupes compactes.*

*Les Tourbillonneurs sont poussés au combat par de robustes Centaures Sangliers. Élevés spécialement par les Nains du Chaos pour former les équipages des machines de guerre, les Centaures Sangliers sont un dosage presque parfait de force brutale et de pure férocité. Leur énergie est quasiment illimitée, ce qui leur permet de porter ou de pousser des charges qui réclameraient l'intervention de plusieurs membres d'autres races.*

*L'Attendrisseur est une variante du Tourbillonneur : l'engrenage relie à l'essieu d'énormes instruments contondants à la place des fléaux et des lames. À mesure que l'Attendrisseur avance, les instruments frappent, écrasant les ennemis.*

|                   | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type |
|-------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Tourbillonneur    | - | -  | -  | 4 | 4 | 3  | - | - | -  | Char |
| Centaure Sanglier | 7 | 3  | 3  | 4 | - | -  | 3 | 1 | 8  | -    |

### RÈGLES SPÉCIALES

#### Marque de Khorne.

**Char léger :** Le Tourbillonneur est un char et toutes leurs règles s'appliquent. Il n'inflige cependant qu'1D3 *touches d'impact* en charge. Le Tourbillonneur est équipé de faux.

**Tourbillon :** La principale menace de ce char hors norme n'est pas ses roues équipées de faux, mais bel et bien ses trois fléaux tourbillonnant dangereusement près des têtes des ennemis. Les fléaux du Tourbillonneur infligent 3D3 *touches d'impact* de F5 en charge. Notez que ces touches s'effectuent **en plus** des *touches d'impact* normales dues à son type Char, contrairement à ce qui est indiqué dans la règle Touches d'Impact du *Livre de Règles*.

De plus, lors du premier round de combat, que le Tourbillonneur ait chargé ou non, toute figurine ennemie en contact avec le Tourbillonneur subit un malus de -1 pour toucher.

**Pavois :** Le Centaure Sanglier est protégé par une épaisse plaque de métal représentant une tête grimaçante d'Hashut. Initialement prévue pour le protéger des fléaux, elle le protège aussi assez efficacement des tirs ennemis, mais n'est d'aucune utilité au corps à corps. Le Tourbillonneur bénéficie d'un bonus de +2 en sauvegarde contre les tirs. En revanche, le pavois empêche le Centaure Sanglier de combattre, à moins que le char ne soit chargé par le flanc ou par l'arrière (contrairement à un attelage classique).

**Variante Attendrisseur :** Un Tourbillonneur peut devenir un Attendrisseur. Il fonctionne de la même manière que le Tourbillonneur. Les lourds marteaux employés à la place des lames lui confèrent la règle Perforant. L'Attendrisseur ne possède pas de faux.

# LÉGIONS DE SLAANESH

## LÉGIONNAIRES DE SLAANESH

*Les Légionnaires sont des serviteurs mortels des Dieux. Élus parmi les Élus, ils sont souvent choisis par leur maître alors qu'ils sont à l'article de la mort. Ils sont ainsi destinés à servir leur Dieu de la façon la plus directe qui soit. Ils sont maintenus en vie magiquement, dans une soif inextinguible de gloire et de victoires.*

*Ils sont les légendes vivantes du Chaos, ils combattent et meurent par centaines, se relevant d'entre les morts en une seule nuit, protégés par la puissance de leur sombre maître qui coule dans leurs veines.*

*Ces Légionnaires, autrefois mortels sont devenus arrogants, dédaigneux des autres serviteurs du Chaos. Ils ont été choisis parmi les Élus, se sont vus accorder des plaisirs et des pouvoirs au-delà de leurs rêves les plus fous.*

*Cependant, les siècles de mort et de résurrection sont devenus des millénaires, et parfois, le doute s'immisce dans l'esprit des Légionnaires. Leur existence est sans but, ruinée par la mort et l'asservissement, le futur n'est pour eux qu'une prochaine bataille à livrer. De ces sensations, les Dieux du Chaos n'en ont cure. Les Légionnaires sont piégés dans un cycle sans fin de batailles,*

|                     | M  | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type |
|---------------------|----|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Légionnaire         | 4  | 6  | 3  | 4 | 4 | 1  | 5 | 2 | 8  | Inf  |
| Champion            | 4  | 6  | 3  | 4 | 4 | 1  | 5 | 3 | 8  | Inf  |
| Monture de Slaanesh | 10 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1  | 5 | 1 | 7  | BG   |
| Char                | -  | -  | -  | 5 | 5 | 4  | - | - | -  | Char |

### RÈGLES SPÉCIALES

**Marque de Slaanesh, Chiffre Sacré, Peur, Perforant,**

**La Volonté du Chaos** (voir *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, p. 43),

**Deux Armes du Chaos** (voir *Légionnaires de Khorne*, p. 6),

**Musc Soporifique** (voir *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, p. 111),

**Attaques Empoisonnées** (Monture de Slaanesh uniquement).



# LÉGIONS DE SLAANESH

## GUERRIERS ELFES NOIRS

*Les Elfes Noirs sont les Druchii. Jadis sur Ulthuan, ils ont choisi de suivre leur Maîtresse Morathi dans l'adoration du Prince Noir. Culte aujourd'hui interdit au sein même de leur société perversie, ils ont accumulé des années de souffrance et de frustration et attendent ce jour pour déverser leur sauvagerie.*

|                    | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type |
|--------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Guerrier Elfe Noir | 5 | 4  | 4  | 3 | 3 | 1  | 5 | 1 | 8  | Inf  |
| Patricien          | 5 | 4  | 4  | 3 | 3 | 1  | 5 | 2 | 8  | Inf  |

### RÈGLES SPÉCIALES

**Haine Éternelle :** Toutes les figurines ayant cette règle *haïssent* toutes les figurines ennemies. En outre, l'animosité qu'ils éprouvent envers leurs pitoyables cousins d'Ulthuan est telle que

lorsqu'ils se battent contre une armée de Hauts Elfes, les Elfes Noirs peuvent relancer leurs attaques ratées à chaque round de combat, et pas seulement lors du premier.

## ARBALÉTRIERS ELFES NOIRS

*L'Uraithen (Pluie Mortelle), l'arbalète à répétition, est une parfaite démonstration de l'esprit druchii. Ses carreaux barbelés sont conçus pour infliger le maximum de dégâts à leurs victimes, de sorte qu'elles ne puissent les enlever sans dommages irrémediables. Les régiments d'Arbalétriers Elfes Noirs sont disciplinés et mortels, tirant volée après volée sur l'adversaire qui a la folie de les affronter.*

|                       | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type |
|-----------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Arbalétrier Elfe Noir | 5 | 4  | 4  | 3 | 3 | 1  | 5 | 1 | 8  | Inf  |
| Maître du Guet        | 5 | 4  | 5  | 3 | 3 | 1  | 5 | 1 | 8  | Inf  |

### RÈGLES SPÉCIALES

**Haine Éternelle** (voir Guerriers Elfes Noirs p. 12)

**Arbalète à répétition :**

| Portée | Force | Règles Spéciales                |
|--------|-------|---------------------------------|
| 24 ps  | 3     | Tirs Multiples (2)<br>Perforant |

# LÉGIONS DE SLAANESH

## DÉVOTES DE SLAANESH

*Les Dévotes sont des prêtresses de Slaanesh au sein de la société elfe noire.  
La grâce de leur nature elfique n'est trahie que par leur perversion.*

|           | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type |
|-----------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Dévote    | 5 | 5  | 4  | 3 | 3 | 1  | 6 | 2 | 8  | Inf  |
| Maîtresse | 5 | 5  | 4  | 3 | 3 | 1  | 6 | 3 | 8  | Inf  |

### RÈGLES SPÉCIALES

**Chiffre Sacré, Attaques Empoisonnées, Haine éternelle** (voir Guerriers Elfes Noirs p. 12).

**Fragrance Impie :** La Capacité de Combat et l'Initiative de tous les membres de l'unité ennemi en contact sont divisées par 2. Ce malus s'applique dès qu'une figurine d'un régiment ennemi est en contact avec une figurine de Dévote.

## CAVALIERS NOIRS

*Hérauts des armées elfes noirs, il n'est pas rare de voir quelques groupes de ces individus solitaires suivre les armées du Prince Noir.*

|               | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type |
|---------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Cavalier Noir | 5 | 4  | 4  | 3 | 3 | 1  | 5 | 1 | 8  | Cav  |
| Héraut        | 5 | 4  | 5  | 3 | 3 | 1  | 5 | 2 | 8  | Cav  |
| Coursier Noir | 9 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1  | 4 | 1 | 5  | -    |

### RÈGLES SPÉCIALES

**Haine éternelle** (voir Guerriers Elfes Noirs p. 12),  
**Cavalerie Légère.**



# LÉGIONS DE TZEENTCH

## LÉGIONNAIRES DE TZEENTCH

*Les Légionnaires sont des serviteurs mortels des Dieux. Élus parmi les Élus, ils sont souvent choisis par leur maître alors qu'ils sont à l'article de la mort. Ils sont ainsi destinés à servir leur Dieu de la façon la plus directe qui soit. Ils sont maintenus en vie magiquement, dans une soif inextinguible de gloire et de victoires.*

*Ils sont les légendes vivantes du Chaos, ils combattent et meurent par centaines, se relevant d'entre les morts en une seule nuit, protégés par la puissance de leur sombre maître qui coule dans leurs veines.*

*Ces Légionnaires, autrefois mortels sont devenus arrogants, dédaigneux des autres serviteurs du Chaos. Ils ont été choisis parmi les Élus, se sont vus accorder des plaisirs et des pouvoirs au-delà de leurs rêves les plus fous.*

*Cependant, les siècles de mort et de résurrection sont devenus des millénaires, et parfois, le doute s'immisce dans l'esprit des Légionnaires. Leur existence est sans but, ruinée par la mort et l'asservissement, le futur n'est pour eux qu'une prochaine bataille à livrer. De ces sensations, les Dieux du Chaos n'en ont cure. Les Légionnaires sont piégés dans un cycle sans fin de batailles,*

|                    | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type |
|--------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Légionnaire        | 4 | 6  | 3  | 4 | 4 | 1  | 5 | 2 | 8  | Inf  |
| Champion           | 4 | 6  | 3  | 4 | 4 | 1  | 5 | 3 | 8  | Inf  |
| Disque de Tzeentch | 1 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1  | 4 | 1 | 7  | BG   |
| Char               | - | -  | -  | 5 | 5 | 4  | - | - | -  | Char |

### RÈGLES SPÉCIALES

**Marque de Tzeentch, Chiffre Sacré, Peur,**

**La Volonté du Chaos** (voir *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, p. 43),

**Deux Armes du Chaos** (voir *Légionnaires de Khorne*, p. 6),

**Attaques Enflammées** (Disque de Tzeentch également),

**Vol** (Disque de Tzeentch uniquement).

**Champion Éclairé :** Le Champion a été initié aux secrets de Tzeentch. C'est un sorcier de niveau 1. Il connaît toujours le même sort : *Flammes de Tzeentch* (voir *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, p. 108). Il ajoute +1 pour lancer ses sorts grâce à la Marque de Tzeentch.



# LÉGIONS DE TZEENTCH

## SORCIERS VASSAUX

*Tzeentch est le Dieu du Changement et des complots, il n'est pas rare de voir ses Champions accompagnés de serviteurs, des apprentis, qui, fascinés par le pouvoir du Champion, gravitent autour de lui en espérant apprendre des bribes de connaissances occultes. Malheureusement pour ces novices naïfs... le Sorcier de Tzeentch a généralement prévu un destin bien plus funeste pour eux.*

|                     | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type |
|---------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Sorcier Vassal      | 4 | 3  | 3  | 3 | 3 | 1  | 3 | 1 | 7  | Inf  |
| Maître des Sorciers | 4 | 4  | 3  | 4 | 4 | 1  | 4 | 1 | 8  | Inf  |

### RÈGLES SPÉCIALES

**La Volonté du Chaos** (voir *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, p. 43).

**Magie** : Le Maître des Sorciers est un sorcier de niveau 1. Il détermine son sort normalement dans le domaine de magie de Tzeentch du *Livre d'Armée des Guerriers du Chaos* (voir p. 108).

**Marque de Tzeentch** : L'unité bénéficie des effets de la marque de Tzeentch. Le Maître des Sorciers ajoute +1 pour lancer ses sorts grâce à la Marque de Tzeentch.

### Dépositaires de Pouvoir

Les Sorciers Vassaux ne sont que des apprentis au service de leur Champion (ils ne sont pas pour autant considérés comme des sorciers en terme de jeu). Ils lui servent de réserve de pouvoir, de connaissance et de puissance.

Seul le Maître des Sorciers peut lancer des sorts, subir un *fiasco* etc. La ligne de vue des sorts lancés par le Maître des Sorciers est déterminée par le front de l'unité et non pas uniquement par le Maître des Sorciers. De même, le rayon des sorts lancés par le Maître des Sorciers est déterminé par l'unité.

**Source de Pouvoir**. Les huit Sorciers Vassaux peuvent canaliser des **dés de pouvoir** uniquement, comme des sorciers normaux. Cependant, ces dés ne peuvent pas être utilisés par un autre sorcier que le Maître des Sorciers. Ce dernier canalise des dés de pouvoir ou de dissipation normalement.

**Source de Connaissance**. Les huit Sorciers Vassaux connaissent à eux tous le sort primaire de chacun des Domaines de Magie du *Livre de Règles*.

À chaque fois qu'un Sorcier Vassal meurt, l'unité perd un de ces sorts déterminé aléatoirement. Si un Sorcier Vassal est ressuscité, l'unité récupère le dernier sort perdu.

Au lieu de lancer son sort, le Maître des Sorciers peut lancer un des sorts connus des Sorciers Vassaux **à la place**. Cependant, vous ne pouvez lancer les sorts des Sorciers Vassaux qu'au niveau requérant le résultat de lancement le plus bas.

**Source de Puissance**. Le Maître des Sorciers peut relancer le sort qu'il a lancé précédemment pendant la même phase de magie si l'unité comporte encore au moins un Sorcier Vassal. Ce second sort peut avoir une cible différente.

Après avoir choisi les cibles mais avant de choisir le nombre de dés de pouvoir utilisés, vous devez faire un *test de puissance* à 2D6 sous le nombre de Sorciers Vassaux de l'unité (Champion compris). Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de Sorciers Vassaux (un double 1 est toujours un succès), le test est réussi et le sort est lancé normalement. Sinon, le test échoue et la différence entre le résultat des dés et le nombre de Sorciers Vassaux est un malus ajouté au jet pour lancer le sort. Si le *test de puissance* est raté, ainsi que le jet de lancement du sort, le Maître des Sorciers subit un *fiasco*.

*Exemple* : S'il reste cinq Sorciers Vassaux (dont le Maître des Sorciers) et que le jet obtenu pour le test de puissance donne 10, le malus pour lancer le sort sera de -5.



# LÉGIONS DE NURGLE

## LÉGIONNAIRES DE NURGLE

*Les Légionnaires sont des serviteurs mortels des Dieux. Élus parmi les Élus, ils sont souvent choisis par leur maître alors qu'ils sont à l'article de la mort. Ils sont ainsi destinés à servir leur Dieu de la façon la plus directe qui soit. Ils sont maintenus en vie magiquement, dans une soif inextinguible de gloire et de victoires.*

*Ils sont les légendes vivantes du Chaos, ils combattent et meurent par centaines, se relevant d'entre les morts en une seule nuit, protégés par la puissance de leur sombre maître qui coule dans leurs veines.*

*Ces Légionnaires, autrefois mortels sont devenus arrogants, dédaigneux des autres serviteurs du Chaos. Ils ont été choisis parmi les Élus, se sont vus accorder des plaisirs et des pouvoirs au-delà de leurs rêves les plus fous.*

*Cependant, les siècles de mort et de résurrection sont devenus des millénaires, et parfois, le doute s'imisce dans l'esprit des Légionnaires. Leur existence est sans but, ruinée par la mort et l'asservissement, le futur n'est pour eux qu'une prochaine bataille à livrer. De ces sensations, les Dieux du Chaos n'en ont cure. Les Légionnaires sont piégés dans un cycle sans fin de batailles,*

|                | M | CC | CT | F | E | PV | I | A     | Cd | Type |
|----------------|---|----|----|---|---|----|---|-------|----|------|
| Légionnaire    | 4 | 6  | 3  | 4 | 4 | 1  | 5 | 2     | 8  | Inf  |
| Champion       | 4 | 6  | 3  | 4 | 4 | 1  | 5 | 3     | 8  | Inf  |
| Bête de Nurgle | 6 | 3  | 0  | 4 | 5 | 1  | 1 | 1D6+1 | 7  | BM   |
| Char           | - | -  | -  | 5 | 5 | 4  | - | -     | -  | Char |

### RÈGLES SPÉCIALES

**Marque de Nurgle, Chiffre Sacré, Peur, Régénération,**

**La Volonté du Chaos** (voir *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, p. 43),

**Deux Armes du Chaos** (voir *Légionnaires de Khorne*, p. 6),

**Attaques Empoisonnées** (Bête de Nurgle également),

**Traînée de Bave** (Bête de Nurgle uniquement, voir *Livre d'Armée Démons du Chaos*, p. 94).



# LÉGIONS DE NURGLE

## FLAGELLANTS DE NURGLE

*À l'instar des Flagellants Impériaux, les Flagellants de Nurgle ont vu l'Apocalypse : la naissance d'un monde corrompu par la maladie et les infections. Rendus fous par cette vision, ils prêchent inlassablement la parole Impie de Nurgle, obligeant les peuples à se soumettre à son credo.*

|            | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type |
|------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Flagellant | 4 | 4  | 2  | 3 | 4 | 1  | 2 | 2 | 7  | Inf  |
| Diacre     | 4 | 4  | 2  | 3 | 4 | 1  | 2 | 3 | 7  | Inf  |

### RÈGLES SPÉCIALES

**Marque de Nurgle, Indémoralisables, Haine** (toute figurine ne portant pas la Marque de Nurgle).

**Fous à lier :** Leurs visions ont rendu les Flagellants de Nurgle fous au point qu'ils s'auto-mutilent. À la fin de votre phase de Mouvement, si les Flagellants de Nurgle ne sont pas au corps à corps, ils subissent 1D6 touches de Force 5.



# LÉGIONS DE NURGLE

## MORT-VIVANT

### Règles spéciales

Les unités possédant la règle Mort-Vivant sont *indémoralisables*, *instables*, et provoquent la *peur*.

### Marche Forcée

Une unité de morts-vivants ne peut pas effectuer de marche forcée, à moins qu'elle ne se trouve dans un rayon de 6 ps d'un personnage possédant la Marque de Nurgle ou d'une Charrette des Pestiférés. Une Charrette des Pestiférés ne peut pas effectuer de marche forcée du fait de son type Char.

### Grande Bannière

Les unités mortes-vivantes dans un rayon de 12 ps autour de leur Grande Bannière perdent 1 PV de moins que prévu lorsqu'elles sont vaincues au combat.

### Présence de Nurgle

Les unités mortes-vivantes rejointes par un personnage portant la Marque de Nurgle perdent 1 PV de moins que prévu lorsqu'elles sont vaincues au combat.

Notez que ce bonus n'est pas cumulatif avec la présence de la Grande Bannière dans les 12 ps. L'unité ne pourra réduire son nombre de Points de Vie perdus que de 1.

## GUERRIERS SQUELETTES

*Le domaine de Nurgle touchant celui de la mort, il entretient un lien étroit avec les victimes de Ses Épidémies. Une fois mort, chacun peut servir les desseins du Seigneur de la Peste.*

|                    | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type |
|--------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Squelette          | 4 | 2  | 2  | 3 | 3 | 1  | 2 | 1 | 3  | Inf  |
| Champion Squelette | 4 | 2  | 2  | 3 | 3 | 1  | 2 | 2 | 3  | Inf  |

### RÈGLES SPÉCIALES

#### Mort-Vivant.

# LÉGIONS DE NURGLE

## ZOMBIES DE LA PESTE

*Cadavres frais ambulants, ils colportent les maladies de Nurgle parmi les vivants.*

|                    | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type |
|--------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Zombie de la Peste | 4 | 1  | 0  | 3 | 3 | 1  | 1 | 1 | 2  | Inf  |

### RÈGLES SPÉCIALES

**Morts-Vivant, Attaques Empoisonnées,  
Frappe Toujours en Dernier.**

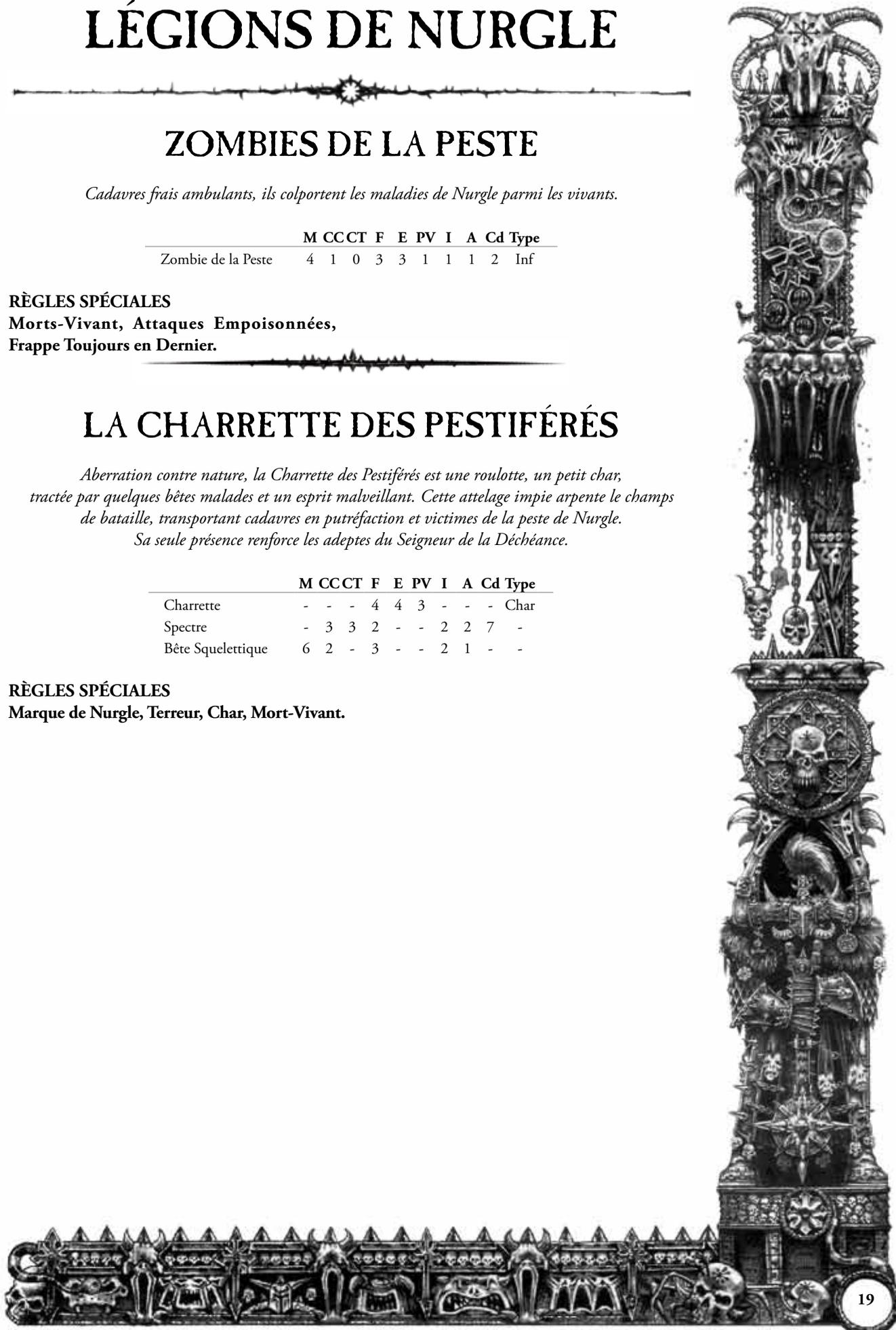
## LA CHARRETTE DES PESTIFÉRÉS

*Aberration contre nature, la Charrette des Pestiférés est une roulotte, un petit char, tractée par quelques bêtes malades et un esprit malveillant. Cette attelage impie arpente le champs de bataille, transportant cadavres en putréfaction et victimes de la peste de Nurgle. Sa seule présence renforce les adeptes du Seigneur de la Déchéance.*

|                   | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type |
|-------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Charrette         | - | -  | -  | 4 | 4 | 3  | - | - | -  | Char |
| Spectre           | - | 3  | 3  | 2 | - | -  | 2 | 2 | 7  | -    |
| Bête Squelettique | 6 | 2  | -  | 3 | - | -  | 2 | 1 | -  | -    |

### RÈGLES SPÉCIALES

**Marque de Nurgle, Terreur, Char, Mort-Vivant.**





# LES LIVRES DES LÉGIONS DU CHAOS

Cette partie contient les Livres de chaque divinité du Chaos. Ils contiennent la liste des personnages et des unités disponibles qui vous permettront d'établir votre armée. La plupart des règles sont dans le *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, le *Livre d'Armée Démons du Chaos* et le *Livre d'Armée Hommes-Bêtes*. Les règles des nouvelles unités disponibles sont décrites dans la partie *Les Légions du Chaos* (p. 4).

## Choisir son armée

Le choix de l'armée se fait normalement comme décrit dans le *Livre de Règles* p.132. Cependant, les Légions du Chaos sont soumises à quelques restrictions supplémentaires.

Bien que les différentes races constituant une armée du Chaos puissent être sélectionnées au sein d'une même force, l'une d'elles en constituera la base principale. La race de votre Général est pour cela très importante.

## Choix du Général

Au moment de constituer votre liste d'armée, il faut choisir votre Général. En fonction de la race de celui-ci, mortelle, démoniaque ou bestiale, les unités de la même race que lui formeront le cœur de votre force.

**Au moins 50% des points dépensés en unités de base doivent être de la même race que celle de votre Général.**

## Marques du Chaos

Toutes les unités et tous les personnages issus des *Livres d'Armée Guerriers du Chaos* et *Démons du Chaos* pouvant acheter une Marque du Chaos doivent **obligatoirement** prendre la même que celle du Général de l'armée.

Les personnages et certaines unités du *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* peuvent également recevoir la Marque du Dieu de leur Général. Cela est noté dans les Livres qui suivent. Elle est également **obligatoire**. Les règles des différentes Marques sont les mêmes que celles décrites dans le *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, p. 110.

## Règles des troupes

Les Livres du Chaos ne sont qu'un récapitulatif des unités accessibles à chaque Légion. Pour connaître leurs règles précises, le choix des équipements et des diverses options accessibles, reportez-vous au livre d'armée correspondant. Cependant, certaines nouvelles restrictions, règles et/ou options peuvent s'ajouter à ces unités. Elles sont données avec leur intitulé dans leur Livre. Sauf mention contraire, elles se rajoutent à celles existantes, à l'exception des *Tailles d'Unité* ainsi que les *Coûts en Points* qui remplacent toujours ceux du livre d'armée auquel ils renvoient.

## Objets Magiques et Dons du Chaos

Les troupes ne peuvent choisir que les objets magiques et les dons de leur propre livre d'armée. Les troupes mortelles et bestiales peuvent sélectionner normalement des objets magiques du *Livre de Règles*.

Les Légions du Chaos étant organisées selon leur divinité, certains objets magiques et Dons du Chaos ne leurs sont pas accessibles. Les objets et dons du *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* disponibles pour chaque Légion du Chaos sont listés à la fin de leur Livre respectif.



# LIVRE DE KHORNE

# SEIGNEURS

---

## DÉMONS

### BUVEUR DE SANG

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 32 et p. 83

*Les Buveurs de Sang sont les Démons Majeurs de Khorne. Ils incarnent toute sa sauvagerie, le massacre à l'état pur. Ces créatures contemplent avec une joie malsaine l'ampleur du désastre qui se déroule sous leurs yeux blancs, vides d'expression et de compassion.*

---

### PRINCE DÉMON

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 48 et p. 82

*Tous les serviteurs mortels du Chaos se battent dans ce but : recevoir la récompense ultime, devenir un Prince Démon. Commandant immortel des Légions de leur Dieu, ils n'ont de cesse de satisfaire leur Maître. Certains sont vénérés comme des dieux à part entière, d'autres continuent à commander leur bande... Tous sont ivres de carnage et d'âmes fraîches à déguster !*

---

## MORTELS

### SEIGNEUR DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 52 et p. 118

*Les Seigneurs de Khorne sont des Guerriers du Chaos dont les compétences martiales sont inégalées. Très souvent, ils se défient les uns les autres pour attirer un peu plus l'attention de leur sinistre Maître sur leur personne. Tous ne rêvent que d'une chose : être élevés au statut de Prince Démon, et régner sur un monde rongé par la guerre et les flammes.*

---

# LIVRE DE KHORNE

# SEIGNEURS

## HOMMES-BÊTES

### SEIGNEUR MINOTAURE

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 35 et p. 83

Marque de Khorne (obligatoire) ..... 15 pts

*Certains Doombulls restent à jamais plongés dans leur frénésie meurtrière.  
Ils sont les Bêtes de Khorne, ses massacreurs sacrés.*

### SEIGNEUR DES BÊTES

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 34 et p. 83

Marque de Khorne (obligatoire) ..... 15 pts

*Il n'est pas rare de voir des hordes d'hommes-bêtes commandés par des Khorngors  
particulièrement féroces. Ils sont les Seigneurs des Bêtes.*

### GRAN CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. Légions du Chaos p. 5

Gran Centigor

8 6 4 5 5 3 3 5 8 Cav

**180 points**

#### Armes et armure :

- Arme de base

#### Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivres

#### Options :

Marque de Khorne (obligatoire) ..... 15 pts

#### • Armes (un seul choix) :

- Arme lourde ..... 12 pts
- Lance ..... 8 pts
- Arme de base additionnelle ..... 8 pts

#### • Peut aussi avoir :

- Hache de jet ..... 6 pts

#### • Armure :

- Armure légère ..... 6 pts

#### • Peut aussi avoir :

- Bouclier ..... 6 pts

#### • Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de ..... 100 pts  
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou dans le Livre de Règles)

*Parangons de leur race, les Gran Centigors marqués de Khorne  
représentent la sauvagerie aveugle à l'état pur.*



# HÉROS

---

## DÉMONS

**HÉRAUT DE KHORNE**

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 36 et p. 86

*À l'image du Dieu du Sang, les Sanguinaires se défient toujours les uns les autres. Ceux qui arrivent à remporter suffisamment de défis ou qui arrivent à se démarquer des autres sur le champ de bataille, peuvent se voir élevés au rang de Héraut de Khorne. Ils peuvent alors partir moissonner des crânes juchés sur de colossaux juggernauts ou sur des chars démoniaques, et accomplir la volonté de leur Maître.*

---

## MORTELS

**HÉROS EXALTÉ**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 50 et p. 121

*Peu sont les mortels à pouvoir rivaliser avec de tels guerriers. Ils sont toujours suivis par une bande de fanatiques adorateurs qui voient en eux la possibilité de s'attirer les faveurs de leur Dieu.*

---

## HOMMES-BÊTES

**CHEF MINOTAURE**

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 35 et p. 85

**Marque de Khorne (obligatoire)..... 15 pts**

*Mi-bête mi-démon, les Minotaures du Dieu du Sang sont des monstres assoiffés de carnage.*

# LIVRE DE KHORNE

## HÉROS

### CHEF HOMME-BÊTE

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 34 et p. 85

Marque de Khorne (obligatoire)..... 15 pts

*Récompensés par Khorne par de grotesques mutations, les Khorngors font preuve d'une sauvagerie inégalée au combat.*

### CHEF CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. *Légions du Chaos* p. 5

Chef Centigor

8 5 3 5 4 2 2 4 7 Cav

**105 points**

#### Armes et armure :

- Arme de base

#### Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivres

#### Options :

Marque de Khorne (obligatoire)..... 15 pts

#### • Armes (un seul choix) :

- Arme lourde ..... 8 pts
- Lance ..... 4 pts
- Arme de base additionnelle ..... 4 pts

#### • Peut aussi avoir :

- Hache de jet ..... 4 pts

#### • Armure :

- Armure légère ..... 3 pts

#### • Peut aussi avoir :

- Bouclier ..... 3 pts

#### • Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de ..... 50 pts  
(à sélectionner dans le *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* ou dans le *Livre de Règles*)

*Frustrés, jaloux, le cœur empli de haine, les Chefs Centigors font de formidables combattants qui marchent à la surface du monde uniquement dans l'espoir de le voir brûler.*



# LIVRE DE KHORNE

## UNITÉS DE BASE

### DÉMONS

SANGUINAIRES DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 36 et p. 88

Taille d'Unité :

• 16+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

*Les Sanguinaires sont les démons mineurs de Khorne, le Dieu du Sang. Formidables combattants, ils sont armés de Lames Infernales, une épée capable de tuer le plus brave des Héros en un seul coup, et de capturer son âme à jamais.*

GARGOUILLES DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 49 et p. 89

*Telles des charognards, elles suivent les armées du Chaos en vue du massacre à venir. Faibles, mais vicieuses et nombreuses, elles attaquent toujours les plus fragiles.*

### MORTELS

GUERRIERS DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 46 et p. 122

*Renégats de la société humaine, guerriers avides de pouvoir rapide, les Guerriers du Chaos forment une élite. Ils portent fièrement la marque de leur Dieu qu'ils tâchent d'honorer à chacun de leur souffle.*

MARAUDEURS DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 44 et p. 122

*Habitants des peuplades nordiques, ou parias des peuples du sud, tous sont attirés par les pouvoirs des Dieux Noirs. Peu d'entre eux seront choisis.*

# LIVRE DE KHORNE

## UNITÉS DE BASE

### CAVALIERS MARAUDEURS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 45 et p. 123

*Ils accompagnent souvent les armées du Chaos. Ils forment l'avant-garde et attaquent les lignes de ravitaillement ennemies avant de se replier.*

### CHIENS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 59 et p. 122

*Les unités de Chiens du Chaos ne comptent pas dans les 50% d'unités de Base obligatoires de la même race que votre Général. Elles comptent également comme des unités bestiales.*

*Torturés par l'énergie du Chaos, les Chiens du Chaos n'en restent pas moins fidèles à leur maître. Ils sont souvent déployés en meutes, tels des chasseurs lâchant leurs chiens pour épuiser leur proie.*

### NAINS DU CHAOS

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. *Légions de Khorne* p. 7

Nains du Chaos

3 4 3 3 4 1 2 1 9 Inf

**10 points/figurine**

Champion

3 4 3 3 4 1 2 2 9 Inf

#### Taille d'Unité :

- 10+

#### Armes et armure :

- Arme de base
- Armure lourde

#### Règles Spéciales :

- Implacables
- Obstinés

#### Options :

Marque de Khorne (obligatoire)..... 30 pts

#### • Armes (un seul choix) :

- Arme de base additionnelle ..... 1 pt
- Arme lourde ..... 2 pts

#### • Armure :

- Bouclier ..... 1 pt

#### • État-major :

- Un Champion ..... 10 pts
  - Un Musicien ..... 10 pts
  - Un Porte-étendard ..... 10 pts
    - Un étendard magique jusqu'à ..... 25 pts
- (à sélectionner dans Les Armes du Massacre p. 37 ou dans le Livre de Règles)

*Le pouvoir du Chaos peut corrompre toutes les âmes. Khorne offre à ses nains déments des possibilités infinies de réaliser leurs rêves... Un forgeron nain va pouvoir créer des armes et des machines défiant la raison en emprisonnant des Démons de Khorne à l'intérieur, tandis qu'un guerrier pourra être inégalé en servant le Dieu du Sang.*



# LIVRE DE KHORNE

# UNITÉS DE BASE

## HOMMES-BÊTES

### HARDE DE GORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 38 et p. 86

*Fils du Chaos, mutants de tous poils, les hommes-bêtes sont souvent affublés de mutations horribles, aussi affligeantes que dangereuses.*

### HARDE D'UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 40 et p. 86

*Les Ungors sont des hommes-bêtes sans cornes. Plus proches des humains que de la bête, malheureusement trop loin des Hommes pour être acceptés par eux, les Ungors sont les parias de la société hommes-bêtes.*

### PILLARDS UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 41 et p. 86

*Déployés en formation dispersée, les Ungors harcèlent les flancs de l'ennemi.*

### CHAR À SANGLEBOUCS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 44 et p. 87

*Ces chariots tirés par des Sangleboucs, d'énormes sangliers transformés par la nature corrompue du Chaos, s'enfoncent violemment dans les rangs ennemis.*

# LIVRE DE KHORNE

# UNITÉS SPÉCIALES

---

## DÉMONS

### CHIENS DE KHORNE

cf. Livre d'Armée Démons du Chaos p. 40 et p. 90

**Taille d'Unité :**

• 8+

**Règles Spéciales :**

• Chiffre Sacré

*Les Chiens de Khorne chassent les victimes du Dieu du Sang à travers le Royaume du Chaos. Leur met préféré reste la chair de sorcier. Protégés par leur collier d'airain, les Chien de Khorne sont immunisés à toute forme de magie. Ils incarnent le mépris de leur maître pour la magie et son instinct de chasse sans fin.*

---

## MORTELS

### ÉLUS DE KHORNE

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 47 et p. 123

**Taille d'Unité :**

• 8+

**Règles Spéciales :**

• Chiffre Sacré

*Choisis par le Seigneur des Crânes, il n'y a pas de plaisir plus intense pour eux que celui de tuer, sans relâche, sans merci.*

---

### CHEVALIERS DE KHORNE

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 48 et p. 125

*Hérauts de la sauvagerie pure, les Chevaliers de Khorne sont réputés pour leur débauche de carnage dans tout le Vieux Monde.*

---

### CHAR DE KHORNE

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 49 et p. 124

*Tirés par des bêtes immondes, les Chars du Chaos avancent inexorablement vers les lignes ennemies, fauchant membres et têtes.*

---



# LIVRE DE KHORNE

## UNITÉS SPÉCIALES

### OGRES DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 61 et p. 124

*Les Ogres aiment la guerre. Lorsqu'ils sont marqués par le Seigneur de la Guerre, ce plaisir impie ne connaît aucune limite.*

### DRAGONS-OGRES

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 62 et p. 125

*Êtres éternels, les Dragons-ogres ont jadis conclu un pacte avec les Dieux Noirs pour s'assurer leur immortalité.*

### TROLLS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 60 et p. 125

*Trolls vivants dans les royaumes du Chaos, ou simples créatures chaotiques ayant trop mutées pour être reconnues, ces monstres font preuve d'une brutalité sans nom.*

### BAZOOKA

#### NAINS DU CHAOS

Équipe de Nains du Chaos

M CCCT F E PV I A Cd Type

3 4 3 3 4 1 2 2 9 Inf

cf. *Légions de Khorne* p. 8

**40 points**

#### Taille d'Unité :

- 1

#### Armes et armure :

- Arme de base
- Armure lourde
- Bazooka

#### Règles Spéciales :

- Implacables
- Obstinés
- Arme régimentaire

*Le bazooka est une des preuves que, malgré leurs mutations, les nains du chaos n'ont pas freiné leur ingéniosité, mais au contraire développé leur imagination dans la création de machines de destruction.*

# LIVRE DE KHORNE

## UNITÉS SPÉCIALES

### MORTIER

#### NAINS DU CHAOS

Équipe de Nains du Chaos

M CCCT F E PV I A Cd Type

3 4 3 3 4 1 2 2 9 Inf

cf. *Légions de Khorne* p. 9

**40 points**

#### Taille d'Unité :

- 1

#### Armes et armure :

- Arme de base
- Armure lourde
- Mortier

#### Règles Spéciales :

- Implacables
- Obstinés
- Arme régimentaire

*Le mortier est une invention très similaire au bazooka. Il est moins mobile et moins précis mais tire des projectiles beaucoup plus puissants. Si un des deux nains meurt, l'autre peut continuer à utiliser le mortier normalement.*

### BERSERKERS

#### NAINS DU CHAOS

Berserkers Nains du Chaos

Massacreur

M CCCT F E PV I A Cd Type

3 4 3 4 4 1 2 1 9 Inf

3 4 3 4 4 1 2 2 9 Inf

cf. *Légions de Khorne* p. 7

**10 points/figurine**

#### Taille d'Unité :

- 16+

#### Armes et armure :

- Arme de base

#### Règles Spéciales :

- Implacables
- Obstinés

- Marque de Khorne
- Chiffre Sacré

#### Options :

##### • Armes (un seul choix) :

- Arme de base additionnelle ..... 1 pt
- Arme lourde ..... 2 pts

##### • Armure :

- Armure légère ..... 2 pts

##### • État-major :

- Un Massacreur ..... 10 pts
  - Un Musicien ..... 10 pts
  - Un Porte-étendard ..... 10 pts
  - Un étendard magique jusqu'à ..... 50 pts
- (à sélectionner dans Les Armes du Massacre p. 37 ou dans le Livre de Règles)

*Rendus fous par le pouvoir corrompu de Khorne, ces Nains du Chaos ne vivent que pour le carnage, décapitant et massacrant leurs ennemis avec une profonde folie.*



# LIVRE DE KHORNE

## UNITÉS SPÉCIALES

| TOURBILLONNEUR    | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type | cf. <i>Légions de Khorne</i> p. 10 |
|-------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|------------------------------------|
| Tourbillonneur    | - | -  | -  | 4 | 4 | 3  | - | - | -  | Char | <b>100 points</b>                  |
| Centaure Sanglier | 7 | 3  | 3  | 4 | - | -  | 3 | 1 | 8  | -    |                                    |

### Taille d'Unité :

- 1

### Règles Spéciales :

- Marque de Khorne
- Char léger
- Tourbillon
- Pavois

### Sauvegarde d'armure :

- 5+

### Équipage :

- 1 Centaure Sanglier

### Options :

- Le Tourbillonneur peut devenir un Attendrisseur gratuitement.

*Le Tourbillonneur est un instrument utilisé pour briser et transpercer les formations de troupes compactes dans une furie et une rage indescriptibles.*

## HOMMES-BÊTES

### CENTIGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 46 et p. 88

*Ivres, et jaloux de toute civilisation, les Centigors peuvent déchaîner leur rancœur sur le champ de bataille et s'attirer les faveurs de Khorne.*

# LIVRE DE KHORNE

## UNITÉS SPÉCIALES

---

**KHORNGORS** (Harde de Bestigors)

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 39 et p. 89

**Marque de Khorne** (*obligatoire*) ..... 30 pts

*Marqués par le Dieu du Sang, leur pelage est devenu sombre et rougeâtre. Brandissant d'énormes armes, ils partent au combat menés par leur puissant chef de guerre.*

---

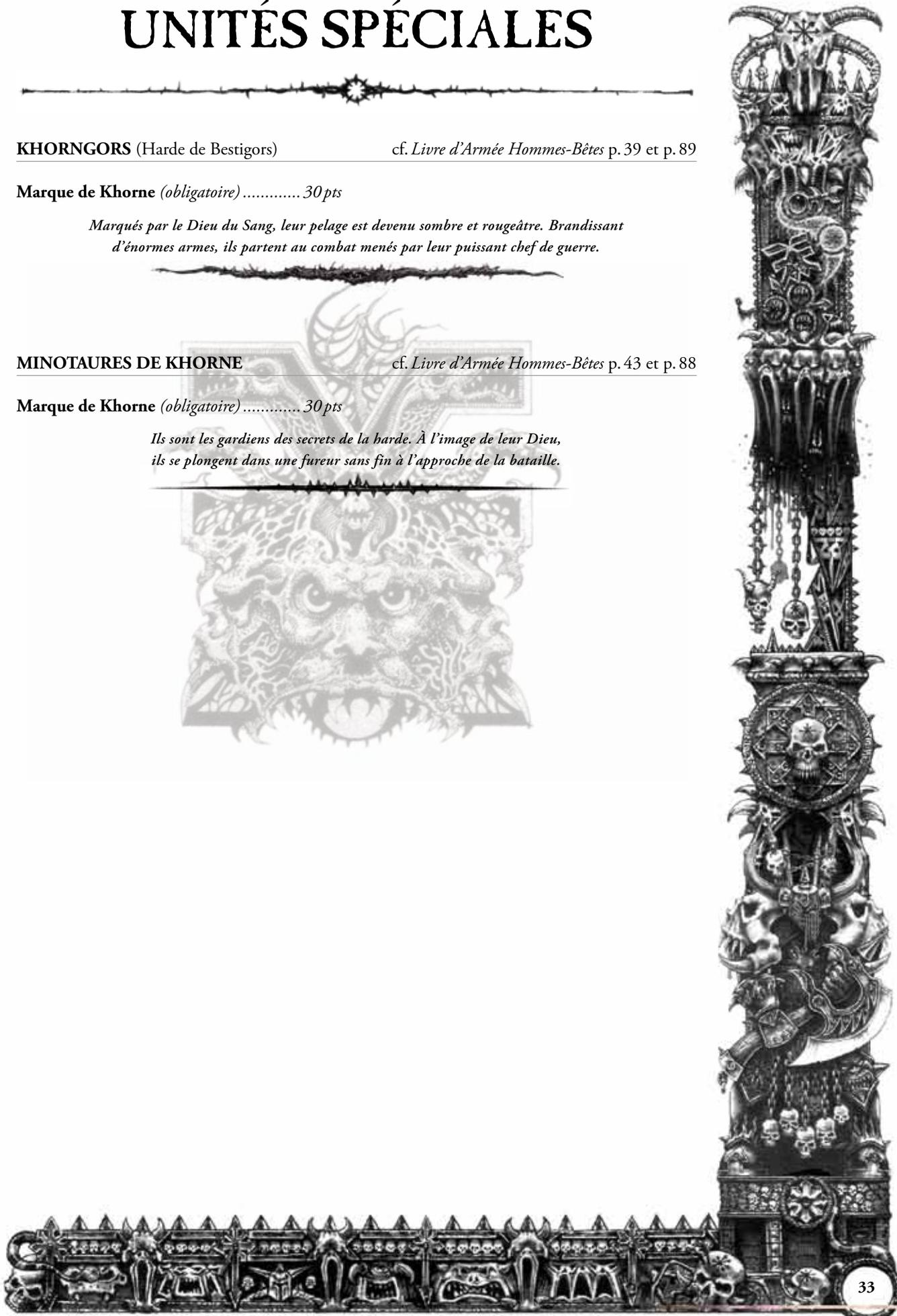
**MINOTAURES DE KHORNE**

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 43 et p. 88

**Marque de Khorne** (*obligatoire*) ..... 30 pts

*Ils sont les gardiens des secrets de la harde. À l'image de leur Dieu, ils se plongent dans une fureur sans fin à l'approche de la bataille.*

---



# LIVRE DE KHORNE

# UNITÉS RARES

## DÉMONS

ÉQUARISSEURS DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 44 et p. 91

Taille d'Unité :

• 4-8

*Nul ne peut résister à une charge de ces démons.  
Seuls les Sanguinaires ayant amassé des centaines de crânes reçoivent  
l'honneur de partir au combat juchés sur ces bêtes de guerre.*

## MORTELS

ENFANT DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 57 et p. 126

*Ils ont échoué. Trop récompensés par leur Maître, ils errent tels des âmes en peine  
sur les champs de bataille démoniaques du Royaume du Chaos,  
cherchant la mort et enfin... le repos.*

AUTEL DE GUERRE DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 58 et p. 126

*Un chariot macabre, un lieu d'exécution, le champ de bataille étant  
le Temple de Khorne, ses Autels ne sont que le reflet de sa sauvagerie.*

# LIVRE DE KHORNE

## UNITÉS RARES

### LÉGIONNAIRES DE KHORNE

|             | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type | cf. Légions de Khorne p.6 |
|-------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|---------------------------|
| Légionnaire | 4 | 6  | 3  | 4 | 4 | 1  | 5 | 2 | 8  | Inf  | <b>25 points/figurine</b> |
| Champion    | 4 | 6  | 3  | 4 | 4 | 1  | 5 | 3 | 8  | Inf  |                           |
| Juggernaut  | 7 | 5  | 0  | 5 | 4 | 1  | 2 | 2 | 7  | BM   |                           |
| Char        | - | -  | -  | 5 | 5 | 4  | - | - | -  | Char |                           |

#### Taille d'Unité :

- 8+

#### Armes et armure :

- Armure du Chaos

#### Règles Spéciales :

- Marque de Khorne
- Chiffre Sacré
- Peur
- La Volonté du Chaos
- Deux Armes du Chaos
- Coup Fatal (*Juggernaut également*)
- Résistance à la Magie (1) (*Juggernaut uniquement*)
- Monstre d'Airain (*Juggernaut uniquement*)

#### Options :

**Marque de Khorne** (*obligatoire*) ..... 30 pts

#### • État-major :

- Un Champion ..... 10 pts
- Un objet magique jusqu'à ..... 25 pts

(à sélectionner dans Les Armes du Massacre p. 37 ou dans le Livre de Règles)

- Un Musicien ..... 10 pts
- Un Porte-étendard ..... 10 pts
- Un étendard magique jusqu'à ..... 75 pts

(à sélectionner dans Les Armes du Massacre p. 37 ou dans le Livre de Règles, ou encore le Totem des Crânes ou l'icône de la Guerre Éternelle *issus du Livre d'Armée Démons du Chaos, p. 95*)

#### • Montures :

*Si l'unité est montée, tous les membres doivent avoir la même monture. Les coûts indiqués ci-après sont à rajouter au coût des Légionnaires de Khorne.*

- Les Légionnaires de Khorne peuvent chevaucher un Juggernaut ..... 50 pts/monture  
La Taille d'Unité passe alors à 4-8.  
(Ils peuvent toujours sélectionner un état-major)

- Deux Légionnaires de Khorne peuvent former un équipage et monter dans un char ..... 50 pts  
Le char est tiré par 1 ou 2 montures :  
Juggernaut ..... 50 pts/monture  
La Taille d'Unité passe alors à 1.  
Le char est équipé de faux.  
(Il ne peut pas sélectionner d'état-major)



# LIVRE DE KHORNE

## UNITÉS RARES

### CANON APOCALYPSE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 66 et p. 126

*Création des Nains du Chaos, ce canon, mi machine, mi démon, déverse des flots d'énergie pure du Warp sur ses victimes. Rendu fou par l'emprisonnement, il n'est pas rare de le voir se rebeller contre ses maîtres mortels.*

### SHAGGOTH DRAGON-OGRE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 63 et p. 127

*Les plus vieux et les plus forts des Dragons-ogres sont nommés Shaggoth. Ils ne se réveillent que lors des orages les plus violents et partent honorer leur pacte avec les Puissances de la Ruine.*

### GÉANT DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 64 et p. 127

*Les Géants de Khorne comptent également comme des unités bestiales.*

*Le Royaume du Chaos est peuplé de créatures. Géants, mutants, bêtes... ils accompagnent parfois les armées du Chaos pour déverser leur rancœur et leur haine de toute civilisation.*

## HOMMES-BÊTES

### JABBERWOCK (Jabberslythe)

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 50 et p. 90

*Créature mutante, le Jabberslythe est parfois tiré de sa forêt par les Seigneurs du Chaos qui voient en lui un potentiel de destruction inégalé.*

LIVRE DE KHORNE  
**LES ARMES DU MASSACRE**

---

**DONS DU CHAOS**

Manteau du Chaos  
Mâchoire Distendue  
Cri Tonitruant  
Sang Acide  
Fureur du Dieu du Sang

**ARMES MAGIQUES**

Épée Démon du Chaos  
Épée des Feux de l'Enfer  
Épée Runique du Chaos  
Lame d'Éther  
La Mère des Lames  
L'Éventreuse  
Glaive de Sénescence  
Épée Berserk  
Hache de Khorne

**ARMURES MAGIQUES**

Bouclier Runique du Chaos  
Armure de Damnation  
Armure Pourpre de Dargan  
Armure de Morrslieb  
Armure d'Airain de Zhrakk

**TALISMANS**

Couronne de Conquête Éternelle  
Amulette Blasphématoire  
Collier de Khorne

**OBJETS ENCHANTÉS**

Heaume aux Yeux Innombrables  
Faveur des Dieux  
Pendentif du Crâne du Sang

**BANNIÈRES MAGIQUES**

Bannière des Dieux  
Totem Maudit  
Bannière de la Colère  
Bannière de Rage



# LIVRE DE SLAANESH

# SEIGNEURS

## DÉMONS

### GARDIEN DES SECRETS

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 35 et p. 83

*Pervers, troublants, envoûtants, les Gardiens des Secrets sont les pires adversaires que l'on puisse affronter. Leur force brute est peut-être moins violente que celle des autres démons mais ils ont le pouvoir de souiller les âmes les plus pures, d'un simple regard. Nul ne sort indemne d'une rencontre avec ces démons qui détiennent tous les secrets des mortels.*

### PRINCE DÉMON

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 48 et p. 82

*Tous les serviteurs mortels du Chaos se battent dans ce but : recevoir la récompense ultime, devenir un Prince Démon. Commandant immortel des Légions de leur Dieu, ils n'ont de cesse de satisfaire leur Maître. Certains sont vénérés comme des dieux à part entière, d'autres continuent à commander leur bande. Tous sont ivres de carnage et d'âmes fraîches à déguster !*

## MORTELS

### SEIGNEUR DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 52 et p. 118

*Les Seigneurs de Slaanesh sont des Guerriers du Chaos dont la perversion est inégalée. Bien souvent, ils vivent dans des palaces où ils sont vénérés par leur bande comme des Dieux.*

### SEIGNEUR SORCIER

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 51 et p. 119

*Nombreux sont ceux qui, en échange de leur âme ou de celle des autres (et surtout celle des autres), commercent avec les Dieux Noirs et leurs démons pour accumuler une puissance incommensurable.*

# LIVRE DE SLAANESH

# SEIGNEURS

## HOMMES-BÊTES

### SEIGNEUR MINOTAURE

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 35 et p. 83

Marque de Slaanesh (obligatoire) ..... 5 pts

*Créatures contre nature, les minotaures vénérant Slaanesh sont purement obscènes, arborant des armures de chair façonnées avec des corps humains vicieux.*

### SEIGNEUR DES BÊTES

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 34 et p. 83

Marque de Slaanesh (obligatoire) ..... 5 pts

*Il n'est pas rare de voir des bordes d'hommes-bêtes commandés par des Slaangors particulièrement pervers. Ils sont les Seigneurs des Bêtes.*

### GRAND CHAMAN

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 36 et p. 83

Marque de Slaanesh (obligatoire) ..... 5 pts

*Véritables oracles, les Grands Chamans partent rarement en guerre. Ils sont la parole des Dieux. Quand ils parlent, même les plus furieux des minotaures courbent l'échine et les écoutent.*

### GRAN CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. *Légions du Chaos* p. 5

Gran Centigor

8 6 4 5 5 3 3 5 8 Cav

**180 points**

#### Armes et armure :

- Arme de base

#### Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivres

#### Options :

Marque de Slaanesh (obligatoire) ..... 5 pts

#### • Armes (un seul choix) :

- Arme lourde ..... 12 pts
- Lance ..... 8 pts
- Arme de base additionnelle ..... 8 pts

#### • Peut aussi avoir :

- Hache de jet ..... 6 pts

#### • Armure :

- Armure légère ..... 6 pts

#### • Peut aussi avoir :

- Bouclier ..... 6 pts

#### • Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de ..... 100 pts  
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou dans le Livre de Règles)

*Parangons de leur race, les Gran Centigors marqués de Slaanesh représentent une grotesque parodie de la nature.*



# HÉROS

---

## DÉMONS

**HÉRAUT DE SLAANESH**

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 39 et p. 86

*Demoiselles d'Honneur, Courtisanes, Concubines, Succubes... Elles portent bien des noms. Ces démonnettes ont réussi à gagner l'estime de leur Maître et se sont vues accorder des récompenses impies.*

---

---

## MORTELS

**HÉROS EXALTÉ**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 50 et p. 121

*Peu sont les mortels à pouvoir rivaliser avec de tels guerriers. Ils sont toujours suivis par une bande de fanatiques adorateurs qui voient en eux la possibilité de s'attirer les faveurs de leur Dieu.*

---

**SORCIER DE SLAANESH**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 51 et p. 120

*Tout commence avec un livre qu'il ne fallait pas lire, un objet qu'il ne fallait pas contempler et une voie qu'il ne fallait pas embrasser. Renégats des Collèges de Magie Impériaux, sorciers mâles elfes noirs rejetés par leurs semblables, et encore parias aux pouvoirs incontrôlables, tous servent les Puissances de la Ruine.*

---

---

## HOMMES-BÊTES

**CHEF MINOTAURE**

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 35 et p. 85

**Marque de Slaanesh (obligatoire) ..... 5 pts**

*Mi-bête mi-démon, les Minotaures du Prince Noir sont des monstres assoiffés de douleur.*

---

# LIVRE DE SLAANESH

## HÉROS

### CHEF HOMME-BÊTE

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 34 et p. 85

Marque de Slaanesh (obligatoire) ..... 5 pts

*Récompensés par Slaanesh par de grotesques mutations, les Slaangors font preuve d'une perversion inégalée au combat.*

### CHAMAN DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 36 et p. 85

Marque de Slaanesh (obligatoire) ..... 5 pts

*Ils sont les prophètes de leur clan. Par leurs rêves impies, les Dieux Noirs réclament leurs exigences. Par leurs mots, les Hommes-Bêtes partent en guerre.*

### CHEF CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. *Légions du Chaos* p. 5

Chef Centigor

8 5 3 5 4 2 2 4 7 Cav

**105 points**

#### Armes et armure :

- Arme de base

#### Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivres

#### Options :

Marque de Slaanesh (obligatoire) ..... 5 pts

#### • Armes (un seul choix) :

- Arme lourde ..... 8 pts
- Lance ..... 4 pts
- Arme de base additionnelle ..... 4 pts

#### • Peut aussi avoir :

- Hache de jet ..... 4 pts

#### • Armure :

- Armure légère ..... 3 pts

#### • Peut aussi avoir :

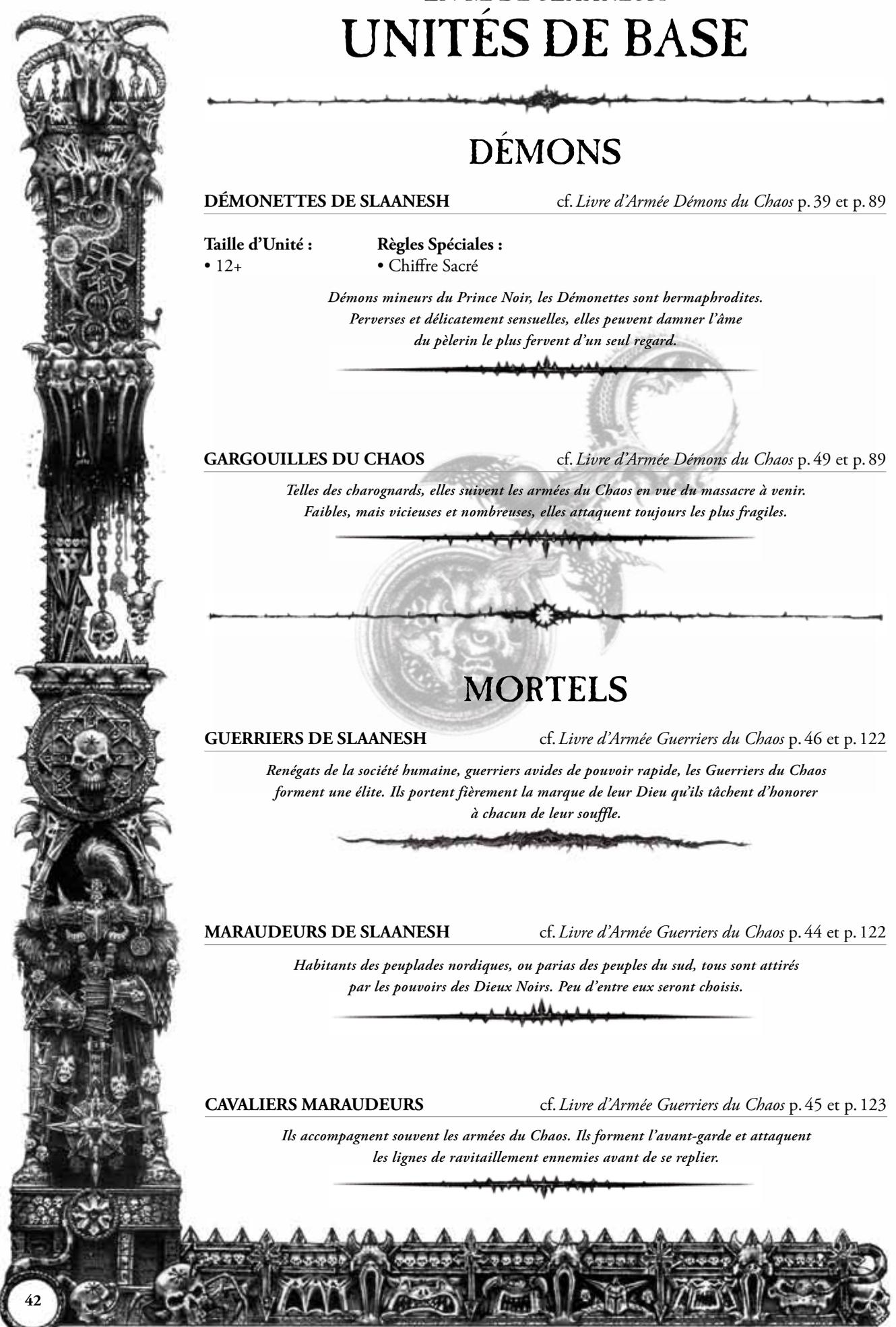
- Bouclier ..... 3 pts

#### • Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de ..... 50 pts  
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou dans le Livre de Règles)

*Frustrés, jaloux, le cœur empli de haine, les Chefs Centigors font de formidables combattants qui marchent à la surface du monde uniquement dans l'espoir de le voir brûler.*





# LIVRE DE SLAANESH

# UNITÉS DE BASE

---

## DÉMONS

### DÉMONETTES DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 39 et p. 89

**Taille d'Unité :**

• 12+

**Règles Spéciales :**

• Chiffre Sacré

*Démons mineurs du Prince Noir, les Démonettes sont hermaphrodites. Perverses et délicatement sensuelles, elles peuvent damner l'âme du pèlerin le plus fervent d'un seul regard.*

---

### GARGOUILLES DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 49 et p. 89

*Telles des charognards, elles suivent les armées du Chaos en vue du massacre à venir. Faibles, mais vicieuses et nombreuses, elles attaquent toujours les plus fragiles.*

---

---

## MORTELS

### GUERRIERS DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 46 et p. 122

*Renégats de la société humaine, guerriers avides de pouvoir rapide, les Guerriers du Chaos forment une élite. Ils portent fièrement la marque de leur Dieu qu'ils tâchent d'honorer à chacun de leur souffle.*

---

### MARAUDEURS DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 44 et p. 122

*Habitants des peuplades nordiques, ou parias des peuples du sud, tous sont attirés par les pouvoirs des Dieux Noirs. Peu d'entre eux seront choisis.*

---

### CAVALIERS MARAUDEURS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 45 et p. 123

*Ils accompagnent souvent les armées du Chaos. Ils forment l'avant-garde et attaquent les lignes de ravitaillement ennemies avant de se replier.*

---

# LIVRE DE SLAANESH

## UNITÉS DE BASE

| GUERRIERS ELFES NOIRS | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type | cf. Légions de Slaanesh p. 12 |
|-----------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|-------------------------------|
| Guerrier Elfe Noir    | 5 | 4  | 4  | 3 | 3 | 1  | 5 | 1 | 8  | Inf  | <b>6 points/figurine</b>      |
| Patricien             | 5 | 4  | 4  | 3 | 3 | 1  | 5 | 2 | 8  | Inf  |                               |

**Taille d'Unité :**

- 12+

**Armes et armure :**

- Arme de base
- Lance
- Armure légère

**Règles Spéciales :**

- Haine Éternelle

**Options :**

Marque de Slaanesh (obligatoire)..... 10 pts

**Armure :**

– Bouclier ..... 1 pts

**État-major :**

– Un Patricien ..... 6 pts

– Un Musicien ..... 3 pts

– Un Porte-étendard ..... 6 pts

– Un étendard magique jusqu'à ..... 25 pts

(à sélectionner dans les Instruments du Plaisir p. 51 ou dans le Livre de Règles)

*Les Elfes Noirs sont les Druchii. Jadis sur Ulthuan, ils ont choisi de suivre leur Maître Morathi dans l'adoration du Prince Noir. Culte aujourd'hui interdit au sein même de leur société pervertie, ils ont accumulé des années de souffrance et de frustration et attendent ce jour pour déverser leur sauvagerie.*

| ARBALÉTRIERS ELFES NOIRS | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type | cf. Légions de Slaanesh p. 12 |
|--------------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|-------------------------------|
| Arbalétrier Elfe Noir    | 5 | 4  | 4  | 3 | 3 | 1  | 5 | 1 | 8  | Inf  | <b>10 points/figurine</b>     |
| Maître de Guet           | 5 | 4  | 5  | 3 | 3 | 1  | 5 | 1 | 8  | Inf  |                               |

**Taille d'Unité :**

- 12+

**Armes et armure :**

- Arme de base
- Arbalète à répétition
- Armure légère

**Règles Spéciales :**

- Haine Éternelle

**Options :**

Marque de Slaanesh (obligatoire)..... 10 pts

**Armure :**

– Bouclier ..... 1 pts

**État-major :**

– Un Maître de Guet ..... 5 pts

– Un Musicien ..... 5 pts

– Un Porte-étendard ..... 10 pts

*L'Uraithen (Pluie Mortelle), l'arbalète à répétition, est une parfaite démonstration de l'esprit druchii. Ses carreaux barbelés sont conçus pour infliger le maximum de dégâts à leurs victimes, de sorte qu'elles ne puissent les enlever sans dommages irréversibles. Les régiments d'arbalétriers Elfes Noirs sont disciplinés et mortels, tirant volée après volée sur l'adversaire qui a la folie de les affronter.*



# LIVRE DE SLAANESH

## UNITÉS DE BASE

### CHIENS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 59 et p. 122

*Les unités de Chiens du Chaos ne comptent pas dans les 50% d'unités de Base obligatoires de la même race que votre Général. Elles comptent également comme des unités bestiales.*

*Torturés par l'énergie du Chaos, les Chiens du Chaos n'en restent pas moins fidèles à leur maître. Ils sont souvent déployés en meutes, tels des chasseurs lâchant leur chiens pour épuiser leur proie.*

## HOMMES-BÊTES

### HARDE DE GORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 38 et p. 86

*Fils du Chaos, mutants de tout poils, les hommes-bêtes sont souvent affublés de mutations horribles, aussi affligeantes que dangereuses.*

### HARDE D'UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 40 et p. 86

*Les Ungors sont des hommes-bêtes sans cornes. Plus proches des humains que de la bête, malheureusement trop loin des Hommes pour être acceptés par eux, les Ungors sont les parias de la société hommes-bêtes.*

### PILLARDS UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 41 et p. 86

*Déployés en formation dispersée, les Ungors harcèlent les flancs de l'ennemi.*

### CHAR À SANGLEBOUCS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 44 et p. 87

*Ces chariots tirés par des Sangleboucs, d'énormes sangliers transformés par la nature corrompue du Chaos, s'enfoncent violemment dans les rangs ennemis.*

# LIVRE DE SLAANESH

# UNITÉS SPÉCIALES

---

## DÉMONS

**VENEUSES DE SLAANESH**

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 43 et p. 90

**Taille d'Unité :**

• 6+

**Règles Spéciales :**

• Chiffre Sacré

*Juchées sur des montures de Slaanesh, les Veneuses traquent dans le Royaume du Chaos les âmes des Mortels.*

---

## MORTELS

**ÉLUS DE SLAANESH**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 47 et p. 123

**Taille d'Unité :**

• 12+

**Règles Spéciales :**

• Chiffre Sacré

*Choisis par le Prince des Excès, ils n'ont pas de plaisir plus intense que celui de souiller, pervertir, corrompre...*

---

**CHEVALIERS DE SLAANESH**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 48 et p. 125

*Nul ne peut nier les exactions perpétuées par les Chevaliers du Prince Noir.  
À jamais, tous seront marqués.*

---

**CHAR DE SLAANESH**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 49 et p. 124

*Tirés par des bêtes immondes, les Chars du Chaos avancent inexorablement vers les lignes ennemies, fauchant membres et têtes.*

---

**OGRES DE SLAANESH**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 61 et p. 124

*Les Ogres aiment la guerre. Pourtant, certains se laissent corrompre avec les paroles impies des Démons de Slaanesh. Ils deviennent alors des tourmenteurs implacables.*

---



# LIVRE DE SLAANESH

## UNITÉS SPÉCIALES

| CAVALIERS NOIRS | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type | cf. <i>Légions de Slaanesh</i> p. 13 |
|-----------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|--------------------------------------|
| Cavalier Noir   | 5 | 4  | 4  | 3 | 3 | 1  | 5 | 1 | 8  | Cav  | <b>17 points/figurine</b>            |
| Héraut          | 5 | 4  | 5  | 3 | 3 | 1  | 5 | 2 | 8  | Cav  |                                      |
| Coursier Noir   | 9 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1  | 4 | 1 | 5  | -    |                                      |

### Taille d'Unité :

- 6+

### Armes et armure :

- Arme de base
- Lance
- Armure légère

### Règles Spéciales :

- Haine Éternelle
- Cavalerie Légère

### Options :

Marque de Slaanesh (*obligatoire*) ..... 10 pts

### • État-major :

- Un Héraut ..... 14 pts
- Un Musicien ..... 7 pts
- Un Porte-étendard ..... 14 pts

### • Arme :

- Arbalète à répétition ..... 5 pts

### • Armure :

- Bouclier ..... 1 pts  
(*perd alors la règle Cavalerie Légère*)

*Hérauts des armées elfes noirs, il n'est pas rare de voir quelques groupes de ces individus solitaires suivre les armées du Prince Noir.*

## DÉVOTES DE SLAANESH

|           | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type | cf. <i>Légions de Slaanesh</i> p. 13 |
|-----------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|--------------------------------------|
| Dévote    | 5 | 5  | 4  | 3 | 3 | 1  | 6 | 2 | 8  | Inf  | <b>12 points/figurine</b>            |
| Maîtresse | 5 | 5  | 4  | 3 | 3 | 1  | 6 | 3 | 8  | Inf  |                                      |

### Taille d'Unité :

- 12+

### Armes et armure :

- Arme de base additionnelle

### Règles Spéciales :

- Haine Éternelle
- Fragrance Impie
- Chiffre Sacré
- Attaques Empoisonnées

### Options :

Marque de Slaanesh (*obligatoire*) ..... 10 pts

### • État-major :

- Une Maîtresse ..... 10 pts
- Elle peut avoir la règle Vitesse de Slaanesh (*Frappe toujours en Premier*) ..... 10 pts
- Un Musicien ..... 10 pts

- Un Porte-étendard ..... 10 pts
- Un étendard magique jusqu'à ..... 50 pts

(*à sélectionner dans le Livre d'Armée Elfes Noirs ou dans le Livre de Règles, ou encore l'Étendard de Volupté issu des Instruments du Plaisir p. 51*)

*Les Dévotes sont des prêtresses de Slaanesh au sein de la société elfe noire. La grâce de leur nature elfique n'est trahie que par leur perversion.*

# LIVRE DE SLAANESH

## UNITÉS SPÉCIALES

---

### DRAGONS-OGRES

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 62 et p. 125

*Êtres éternels, les Dragons-ogres ont jadis conclu un pacte avec les Dieux Noirs pour s'assurer leur immortalité.*

---

### TROLLS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 60 et p. 125

*Trolls vivants dans les royaumes du Chaos, ou simples créatures chaotiques ayant trop mutées pour être reconnues, ces monstres font preuve d'une brutalité sans nom.*

---

## HOMMES-BÊTES

### CENTIGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 46 et p. 88

*Ivres, et jaloux de toute civilisation, les Centigors peuvent déchaîner leur rancœur sur le champ de bataille et s'attirer les faveurs de Slaanesh.*

---

### SLAANGORS (Harde de Bestigors)

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 39 et p. 89

**Marque de Slaanesh (obligatoire) ..... 10 pts**

*Marqués par le Seigneur des Excès, leur pelage est devenu blanchâtre. Brandissant des armes vicieuses, ils partent au combat menés par leur lubrique chef de guerre.*

---

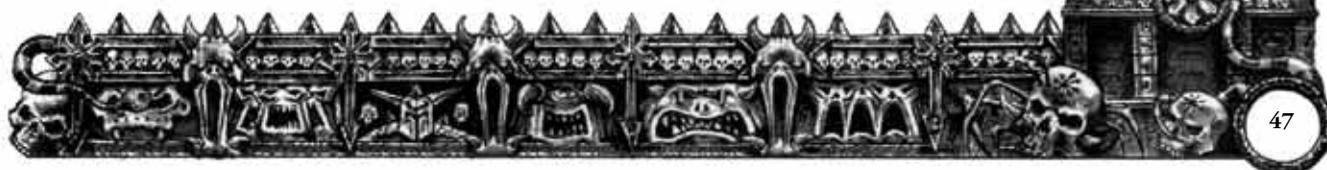
### MINOTAURES DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 43 et p. 88

**Marque de Slaanesh (obligatoire)..... 10 pts**

*Ils sont les gardiens des secrets de la harde. À l'image de leur Dieu, ils se plongent dans une perversité sans fin à l'approche de la bataille.*

---



# LIVRE DE SLAANESH

## UNITÉS RARES

### DÉMONS

**BÊTES DE SLAANESH**

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 47 et p. 91

Taille d'Unité :

• 3-6

*Rapides, élancées, et pourtant grotesques,  
les Bêtes de Slaanesh sont des créations contre nature.*

### MORTELS

**ENFANT DU CHAOS**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 57 et p. 126

*Ils ont échoué. Trop récompensés par leur Maître, ils errent tels des âmes en peine  
sur les champs de bataille démoniaques du Royaume du Chaos,  
cherchant la mort et enfin... le repos.*

**AUTEL DE GUERRE DE SLAANESH**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 58 et p. 126

*Une grotesque parade singeant les prières pieuses de Bretagne, un chariot délicat  
aux côtés ciselés par des lames de rasoir, tels sont les Autels de Slaanesh.  
Ils irradient de la corruption de leur Maître, souillant les âmes,  
poussant les fidèles aux actes les plus ignobles sous l'œil du Prince Noir.*

# LIVRE DE SLAANESH

## UNITÉS RARES

### LÉGIONNAIRES DE SLAANESH

|                     | M  | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type | cf. Légions de Slaanesh p. 11 |
|---------------------|----|----|----|---|---|----|---|---|----|------|-------------------------------|
| Légionnaire         | 4  | 6  | 3  | 4 | 4 | 1  | 5 | 2 | 8  | Inf  | <b>25 points/figurine</b>     |
| Champion            | 4  | 6  | 3  | 4 | 4 | 1  | 5 | 3 | 8  | Inf  |                               |
| Monture de Slaanesh | 10 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1  | 5 | 1 | 7  | BG   |                               |
| Char                | -  | -  | -  | 5 | 5 | 4  | - | - | -  | Char |                               |

#### Taille d'Unité :

- 6+

#### Armes et armure :

- Armure du Chaos

#### Règles Spéciales :

- Marque de Slaanesh
- Chiffre Sacré
- Peur
- La Volonté du Chaos

- Deux Armes du Chaos
- Musc Soporifique
- Perforant
- Attaques Empoisonnées  
*(Monture de Slaanesh uniquement)*

#### Options :

**Marque de Slaanesh** *(obligatoire)*..... 10 pts

#### • État-major :

- Un Champion..... 10 pts
- Un objet magique jusqu'à ..... 25 pts  
*(à sélectionner dans Les Instruments du Plaisir p. 51 ou dans le Livre de Règles)*
- Un Musicien ..... 10 pts
- Un Porte-étendard ..... 10 pts
- Un étendard magique jusqu'à ..... 75 pts  
*(à sélectionner dans Les Instruments du Plaisir p. 51 ou dans le Livre de Règles, ou encore la Bannière d'Extase ou l'Étendard de la Sirène issus du Livre d'Armée Démons du Chaos, p. 95)*

#### • Montures :

*Si l'unité est montée, tous les membres doivent avoir la même monture. Les coûts indiqués ci-après sont à rajouter au coût des Légionnaires de Slaanesh.*

- Les Légionnaires de Slaanesh peuvent chevaucher une Monture de Slaanesh .. 25 pts/monture  
La Taille d'Unité passe alors à 6 ou 12.  
*(Ils peuvent toujours sélectionner un état-major)*
- Deux Légionnaires de Slaanesh peuvent former un équipage et monter dans un char tiré par 2 Montures de Slaanesh ..... 100 pts  
La Taille d'Unité passe alors à 1.  
Le char est équipé de faux.  
*(Il ne peut pas sélectionner d'état-major)*



# LIVRE DE SLAANESH

## UNITÉS RARES

### SHAGGOTH DRAGON-OGRE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 63 et p. 127

*Les plus vieux et les plus forts des Dragons-ogres sont nommés Shaggoth. Ils ne se réveillent que lors des orages les plus violents et partent honorer leur pacte avec les Puissances de la Ruine.*

### GÉANT DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 64 et p. 127

*Les Géants de Slaanesh comptent également comme des unités bestiales.*

*Le Royaume du Chaos est peuplé de créatures. Géants, mutants, bêtes... ils accompagnent parfois les armées du Chaos pour déverser leur rancœur et leur haine de toute civilisation.*

## HOMMES-BÊTES

### JABBERWOCK (Jabberslythe)

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 50 et p. 90

*Créature mutante, le Jabberslythe est parfois tiré de sa forêt par les Seigneurs du Chaos qui voient en lui un potentiel de destruction inégalé.*

# LIVRE DE SLAANESH

# LES INSTRUMENTS DU PLAISIR

---

## DONS DU CHAOS

|                    |                      |
|--------------------|----------------------|
| Manteau du Chaos   | Sang Acide           |
| Mâchoire Distendue | Mot d'Agonie         |
| Cri Tonitruant     | Splendeur Diabolique |
| Homoncule Siamois  | Musc Soporifique     |

## ARMES MAGIQUES

|                          |                      |
|--------------------------|----------------------|
| Épée Démon du Chaos      | L'Éventreuse         |
| Épée des Feux de l'Enfer | Glaive de Sénescence |
| Épée Runique du Chaos    | Rapière d'Extase     |
| Lame d'Éther             | Fouet de Soumission  |
| La Mère des Lames        |                      |

## ARMURES MAGIQUES

- Bouclier Runique du Chaos
- Armure de Damnation
- Armure Pourpre de Dargan
- Armure de Morrslieb
- Armure d'Airain de Zhrakk

## TALISMANS

- Couronne de Conquête Éternelle
- Amulette Blasphématoire
- Gemme Trompeuse

## OBJETS CABALISTIQUES

- Crâne de Katam
- Marionnette Infernale
- Familier de Pouvoir
- Familier de Combat
- Familier de Sort

## OBJETS ENCHANTÉS

- Heaume aux Yeux Innombrables
- Faveur des Dieux
- Sceptre de Tourment
- Pendentif de Slaanesh

## BANNIÈRES MAGIQUES

- Bannière des Dieux
- Totem Maudit
- Bannière de la Colère
- Étendard de Volupté



# LIVRE DE TZEENTCH

# SEIGNEURS

---

## DÉMONS

### DUC DU CHANGEMENT

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 33 et p. 83

*Les Ducs du Changement sont à l'image de Tzeentch, perfides, et calculateurs.  
Ils voient la destinée des mortels aussi facilement que l'Homme voit le soleil.  
Nul ne peut contrecarrer leurs plans, en plus de leur puissance physique considérable,  
ils font aussi partie des plus puissants sorciers du Vieux Monde.*

---

### PRINCE DÉMON

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 48 et p. 82

*Tous les serviteurs mortels du Chaos se battent dans ce but : recevoir la récompense ultime,  
devenir un Prince Démon. Commandant immortel des Légions de leur Dieu,  
ils n'ont de cesse de satisfaire leur Maître. Certains sont vénérés comme des dieux à part  
entière, d'autres continuent à commander leur bande... tous sont ivres d'âmes fraîches  
à déguster et de puissance à accumuler !*

---

---

## MORTELS

### SEIGNEUR DE TZEENTCH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 52 et p. 118

*Les Seigneurs de Tzeentch sont des Guerriers du Chaos qui ont su réjouir leur Maître.  
À l'instar du Grand Architecte, ils aiment comploter et élaborer des plans aux intrigues  
tentaculaires. Tous ne rêvent que d'une chose : être élevés au rang de Prince Démon.*

---

### SEIGNEUR SORCIER

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 51 et p. 119

*Nombreux sont ceux qui, en échange de leur âme ou de celle des autres  
(et surtout celle des autres), commercent avec les Dieux Noirs et leurs démons  
pour accumuler une puissance incommensurable.*

---

# LIVRE DE TZEENTCH

## SEIGNEURS

### HOMMES-BÊTES

#### SEIGNEUR MINOTAURE

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 35 et p. 83

Marque de Tzeentch (obligatoire) ..... 10 pts

*Rendus fous par le Savoir insondable de Tzeentch, ils restent à jamais plongés dans leur frénésie meurtrière.*

#### SEIGNEUR DES BÊTES

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 34 et p. 83

Marque de Tzeentch (obligatoire) ..... 10 pts

*Il n'est pas rare de voir des hordes d'hommes-bêtes commandés par des Tzaangors particulièrement féroces. Ils sont les Seigneurs des Bêtes.*

#### GRAND CHAMAN

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 36 et p. 83

Marque de Tzeentch (obligatoire) ..... 20 pts

*Véritables oracles, les Grands Chamans partent rarement en guerre. Ils sont la parole des Dieux. Quand ils parlent, même les plus furieux des minotaures courbent l'échine et les écoutent.*

#### GRAN CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. Légions du Chaos p. 5

Gran Centigor

8 6 4 5 5 3 3 5 8 Cav

**180 points**

#### Armes et armure :

- Arme de base

#### Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivres

#### Options :

Marque de Tzeentch (obligatoire) ..... 10 pts

#### • Armes (un seul choix) :

- Arme lourde ..... 12 pts
- Lance ..... 8 pts
- Arme de base additionnelle ..... 8 pts

#### • Peut aussi avoir :

- Hache de jet ..... 6 pts

#### • Armure :

- Armure légère ..... 6 pts

#### • Peut aussi avoir :

- Bouclier ..... 6 pts

#### • Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de ..... 100 pts  
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou dans le Livre de Règles)

*Parangons de leur race, les Gran Centigors marqués de Tzeentch représentent le Chaos à l'état pur : le changement perpétuel par la destruction.*



# HÉROS

---

## DÉMONS

**HÉRAUT DE TZEENTCH**

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 37 et p. 86

*Particulièrement concernées par les desseins de leur Maître, ces Horreurs ont réussi à s'élever parmi leurs semblables. Leur Savoir Impie renforce les pouvoirs des Horreurs Roses aux alentours.*

---

---

## MORTELS

**HÉROS EXALTÉ**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 50 et p. 121

*Peu sont les mortels à pouvoir rivaliser avec de tels guerriers. Ils sont toujours suivis par une bande de fanatiques adorateurs qui voient en eux la possibilité de s'attirer les faveurs de leur Dieu.*

---

**SORCIER DE TZEENTCH**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 51 et p. 120

*Tout commence avec un livre qu'il ne fallait pas lire, un objet qu'il ne fallait pas contempler et une voie qu'il ne fallait pas embrasser. Renégats des Collèges de Magie Impériaux, sorciers mâles elfes noirs rejetés par leurs semblables, et encore parias aux pouvoirs incontrôlables, tous servent les Puissances de la Ruine.*

---

---

## HOMMES-BÊTES

**CHEF MINOTAURE**

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 35 et p. 85

**Marque de Tzeentch (obligatoire) ..... 10pts**

*Mutés à l'extrême, les Minotaures du Seigneur du Changement sont de véritables insultes à la Nature.*

---

# LIVRE DE TZEENTCH

## HÉROS

### CHEF HOMME-BÊTE

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 34 et p. 85

Marque de Tzeentch (obligatoire) ..... 10 pts

*Récompensés par Tzeentch par de grotesques mutations, ces Tzaangors sont la personnification du Chaos*

### CHAMAN DE TZEENTCH

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 36 et p. 85

Marque de Tzeentch (obligatoire) ..... 20 pts

*Ils sont les prophètes de leur clan. Par leurs rêves impies, les Dieux Noirs réclament leurs exigences. Par leurs mots, les Hommes Bêtes partent en guerre.*

### CHEF CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. Légions du Chaos p. 5

Chef Centigor

8 5 3 5 4 2 2 4 7 Cav

105 points

#### Armes et armure :

- Arme de base

#### Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivres

#### Options :

Marque de Tzeentch (obligatoire) ..... 10 pts

#### • Armes (un seul choix) :

- Arme lourde ..... 8 pts
- Lance ..... 4 pts
- Arme de base additionnelle ..... 4 pts

#### • Peut aussi avoir :

- Hache de jet ..... 4 pts

#### • Armure :

- Armure légère ..... 3 pts

#### • Peut aussi avoir :

- Bouclier ..... 3 pts

#### • Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de ..... 50 pts  
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou dans le Livre de Règles)

*Frustrés, jaloux, le cœur empli de haine, les Chefs Centigors font de formidables combattants qui marchent à la surface du monde uniquement dans l'espoir de le voir brûler.*



# LIVRE DE TZEENTCH

## UNITÉS DE BASE

### DÉMONS

**HORREURS ROSES DE TZEENTCH**

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 37 et p. 88

**Taille d'Unité :**

• 18+

**Règles Spéciales :**

• Chiffre Sacré

*Les Horreurs sont des puits de savoir. Toutes sont versées dans les arcanes magiques.*

*Il est dangereux de s'allier avec de tels démons car, à l'image de leur Maître,*

*elles sont pétries de fourberie.*

**GARGOUILLES DU CHAOS**

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 49 et p. 89

*Telles des charognards, elles suivent les armées du Chaos en vue du massacre à venir.*

*Faibles, mais vicieuses et nombreuses, elles attaquent toujours les plus fragiles.*

### MORTELS

**GUERRIERS DE TZEENTCH**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 46 et p. 122

*Renégats de la société humaine, guerriers avides de pouvoir rapide, les Guerriers du Chaos*

*forment une élite. Ils portent fièrement la marque de leur Dieu*

*qu'ils tâchent d'honorer à chacun de leur souffle.*

**MARAUDEURS DE TZEENTCH**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 44 et p. 122

*Habitants des peuplades nordiques, ou parias des peuples du sud, tous sont attirés*

*par les pouvoirs des Dieux Noirs. Peu d'entre eux seront choisis.*

**CAVALIERS MARAUDEURS**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 45 et p. 123

*Ils accompagnent souvent les armées du Chaos. Ils forment l'avant-garde et attaquent*

*les lignes de ravitaillement ennemies avant de se replier.*

# LIVRE DE TZEENTCH

## UNITÉS DE BASE

---

### CHIENS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 59 et p. 122

*Les unités de Chiens du Chaos ne comptent pas dans les 50% d'unités de Base obligatoires de la même race que votre Général. Elles comptent également comme des unités bestiales.*

*Torturés par l'énergie du Chaos, les Chiens du Chaos n'en reste pas moins fidèles à leur maître. Ils sont souvent déployés en meutes, tels des chasseurs lâchant leur chiens pour épuiser leur proie.*

---

### HOMMES-BÊTES

#### HARDE DE GORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 38 et p. 86

*Fils du Chaos, mutants de tout poils, les hommes-bêtes sont souvent affublés de mutations horribles, aussi affligeantes que dangereuses.*

---

#### HARDE D'UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 40 et p. 86

*Les Ungors sont des hommes-bêtes sans cornes. Plus proches des humains que de la bête, malheureusement trop loin des Hommes pour être acceptés par eux, les Ungors sont les parias de la société hommes-bêtes.*

---

#### PILLARDS UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 41 et p. 86

*Déployés en formation dispersée, les Ungors harcèlent les flancs de l'ennemi.*

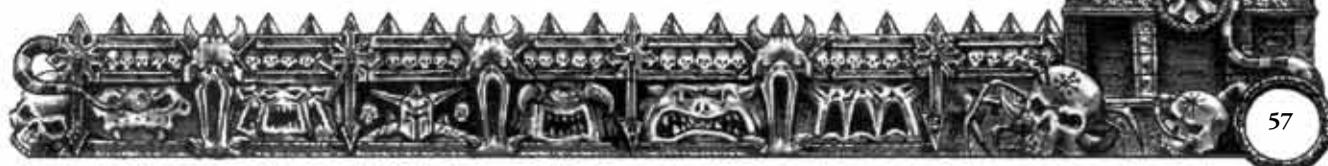
---

#### CHAR À SANGLEBOUCS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 44 et p. 87

*Ces chariots tirés par des Sangleboucs, d'énormes sangliers transformés par la nature corrompue du Chaos, s'enfoncent violemment dans les rangs ennemis.*

---



# LIVRE DE TZEENTCH

## UNITÉS SPÉCIALES

### DÉMONS

**HURLEURS DE TZEENTCH**

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 41 et p. 90

**Taille d'Unité :**

• 9+

**Règles Spéciales :**

• Chiffre Sacré

*Les Hurleurs sont des prédateurs qui chassent dans le Warp. Regroupés en bande, ces immenses raies s'attaquent aux plus faibles. Lorsqu'ils se matérialisent dans le monde mortel, ils font d'étranges démons qui attaquent en survolant leur victimes.*

### MORTELS

**ÉLUS DE TZEENTCH**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 47 et p. 123

**Taille d'Unité :**

• 9+

**Règles Spéciales :**

• Chiffre Sacré

*Touchés par la souillure de Tzeentch, leur corps est en constant changement. Mais bien plus noires sont leurs âmes.*

**CHEVALIERS DE TZEENTCH**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 48 et p. 125

*Les Chevaliers du Changement sont réputés et craints dans tout le Vieux Monde. Leurs armures sont polies comme des miroirs et on dit qu'ils sont sans visage. Menés par un puissant sorcier de Tzeentch, ils sont inarrêtables.*

**CHAR DE TZEENTCH**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 49 et p. 124

*Tirés par des bêtes immondes, les chars du Chaos avancent inexorablement vers les lignes ennemies, fauchant membres et têtes.*

# LIVRE DE TZEENTCH

## UNITÉS SPÉCIALES

### OGRES DE TZEENTCH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 61 et p. 124

*Les Ogres de Tzeentch sont des créatures déconcertantes et surnaturelles. Seul le Seigneur du Changement sait ce qui les a poussés à suivre Sa Voie.*

### DRAGONS-OGRES

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 62 et p. 125

*Êtres éternels, les Dragons-ogres ont jadis conclu un pacte avec les Dieux Noirs pour s'assurer leur immortalité.*

### TROLLS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 60 et p. 125

*Trolls vivants dans les royaumes du Chaos, ou simples créatures chaotiques ayant trop mutées pour être reconnues, ces monstres font preuve d'une brutalité sans nom.*

### SORCIERS VASSAUX

|                     | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type |
|---------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Sorcier Vassal      | 4 | 3  | 3  | 3 | 3 | 1  | 3 | 1 | 7  | Inf  |
| Maître des Sorciers | 4 | 4  | 3  | 4 | 4 | 1  | 4 | 1 | 8  | Inf  |

cf. *Légions de Tzeentch* p. 15

**270 points**

#### Taille d'Unité :

- 1 Maître des Sorciers
- 8 Sorciers Vassaux

#### Règles Spéciales :

- Marque de Tzeentch
- La Volonté du Chaos
- Dépositaires de Pouvoir

#### Magie :

Le Maître des Sorciers est un sorcier de niveau 1. Il détermine son sort normalement dans le domaine de magie de Tzeentch du *Livre d'Armée des Guerriers du Chaos* (voir p. 108). Il ajoute +1 pour lancer ses sorts grâce à la Marque de Tzeentch.

#### Armes et armure :

- Arme de base
- Armure du Chaos

#### Options :

##### • Objets magiques :

Le Maître des Sorciers peut porter un objet magique d'une valeur maximum de ..... 25 pts (à sélectionner dans *Les Artefacts du Destin* p. 63 ou dans le *Livre de Règles*)

*Il n'est pas rare de voir des sorciers de Tzeentch accompagnés d'acolytes et d'apprentis. Ce que ces pauvres fous ne savent pas, c'est que leur Maître a des desseins bien plus sombres pour eux.*



# LIVRE DE TZEENTCH

# UNITÉS SPÉCIALES

## HOMMES-BÊTES

**CENTIGORS**

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 46 et p. 88

*Ivres, et jaloux de toute civilisation, les Centigors peuvent déchaîner leur rancœur sur le champ de bataille et s'attirer les faveurs de Tzeentch.*

**TZAANGORS** (Harde de Bestigors)

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 39 et p. 89

**Marque de Tzeentch** (obligatoire) ..... 20 pts

*Souvent croisés avec des oiseaux, il n'est pas rare d'en retrouver avec un pelage multicolore, clairsemé de plumes, des ailes atrophiées, des becs ou encore des serres d'oiseaux.*

**MINOTAURES DE TZEENTCH**

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 43 et p. 88

**Marque de Tzeentch** (obligatoire) ..... 20 pts

*Ils sont les gardiens des secrets de la harde. À l'image de leur Dieu, ils se réjouissent à l'idée de répandre le Chaos et le Changement par la Destruction.*



# LIVRE DE TZEENTCH

# UNITÉS RARES

## DÉMONS

INCENDIAIRES DE TZEENTCH

cf. Livre d'Armée Démons du Chaos p. 45 et p. 91

Taille d'Unité :

• 5-9

*Les Incendiaires sont les plus étranges des démons. Ils avancent sur le champ de bataille en contractant leur corps fongöïde. Lorsqu'ils sont assez proches de leurs ennemis, ils adorent les incinérer en crachant des flammes multicolores.*

## MORTELS

ENFANT DU CHAOS

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 57 et p. 126

*Ils ont échoué. Trop récompensés par leur Maître, ils errent tels des âmes en peine sur les champs de bataille démoniaques du Royaume du Chaos, cherchant la mort et enfin... le repos.*

AUTEL DE GUERRE DE TZEENTCH

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 58 et p. 126

*Un chariot macabre, un concile d'adorateurs, un conclave de cultiste ou encore un autel dédié à la mutation tiré par des créatures informes... Les Autels de Tzeentch sont d'étranges constructions qui irradient de puissance.*

SHAGGOTH DRAGON-OGRE

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 63 et p. 127

*Les plus vieux et les plus forts des Dragons-ogres sont nommés Shaggoth. Ils ne se réveillent que lors des orages les plus violents et partent honorer leur pacte avec les Puissances de la Ruine.*

GÉANT DE TZEENTCH

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 64 et p. 127

*Les Géants de Tzeentch comptent également comme des unités bestiales.*

*Le Royaume du Chaos est peuplé de créatures. Géants, mutants, bêtes... ils accompagnent parfois les armées du Chaos pour déverser leur racisme et leur haine de toute civilisation.*



# LIVRE DE TZEENTCH

## UNITÉS RARES

### LÉGIONNAIRES DE TZEENTCH

|                    | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type | cf. <i>Légions de Tzeentch</i> p. 14 |                           |
|--------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|--------------------------------------|---------------------------|
| Légionnaire        | 4 | 6  | 3  | 4 | 4 | 4  | 1 | 5 | 2  | 8    | Inf                                  | <b>25 points/figurine</b> |
| Champion           | 4 | 6  | 3  | 4 | 4 | 4  | 1 | 5 | 3  | 8    | Inf                                  |                           |
| Disque de Tzeentch | 1 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1  | 4 | 1 | 7  | BG   |                                      |                           |
| Char               | - | -  | -  | 5 | 5 | 4  | - | - | -  | Char |                                      |                           |

#### Taille d'Unité :

• 9+

#### Armes et armure :

• Armure du Chaos

#### Règles Spéciales :

- Marque de Tzeentch
- Chiffre Sacré
- Peur
- La Volonté du Chaos
- Deux Armes du Chaos
- Attaques Enflammées (*Disque de Tzeentch également*)
- Vol (*Disque de Tzeentch uniquement*)

#### Champion Éclairé :

Le Champion est un sorcier de niveau 1. Il connaît toujours le même sort : *Flammes de Tzeentch* (voir *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, p. 108). Il ajoute +1 pour lancer ses sorts grâce à la marque à la Marque de Tzeentch.

#### Options :

**Marque de Tzeentch** (*obligatoire*) ..... 20 pts

#### • État-major :

– Un Champion Éclairé ..... 40 pts  
 – Un objet magique jusqu'à ..... 25 pts

(à sélectionner dans *Les Artefacts du Destin* p. 63 ou dans le *Livre de Règles*)

– Un Musicien ..... 10 pts

– Un Porte-étendard ..... 10 pts

– Un étendard magique jusqu'à ..... 75 pts

(à sélectionner dans *Les Artefacts du Destin* p. 63 ou dans le *Livre de Règles*, ou encore l' *Icône de Sorcellerie* ou la *Bannière du Changement* *issus* du *Livre d'Armée Démons du Chaos*, p. 95)

#### • Montures :

*Si l'unité est montée, tous les membres doivent avoir la même monture. Les coûts indiqués ci-après sont à rajouter au coût des Légionnaires de Tzeentch.*

– Les Légionnaires de Tzeentch peuvent chevaucher un Disque de Tzeentch ..... 50 pts/monture

La *Taille d'Unité* passe alors à 5-9.

(*Ils peuvent toujours sélectionner un état-major*)

– **Deux** Légionnaires de Tzeentch peuvent former un équipage et monter dans un char .. 50 pts

Le char est tiré par 1 ou 2 montures :

Disque de Tzeentch ..... 50 pts/monture

La *Taille d'Unité* passe alors à 1.

Le char est équipé de faux.

(*Il ne peut pas sélectionner d'état-major*)

## HOMMES-BÊTES

**JABBERWOCK** (Jabberslythe)

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 50 et p. 90

*Créature mutante, le Jabberslythe est parfois tiré de sa forêt par les Seigneurs du Chaos qui voient en lui un potentiel de destruction inégalé.*

# LIVRE DE TZEENTCH

# LES ARTEFACTS DU DESTIN

---

## DONS DU CHAOS

|                    |                           |
|--------------------|---------------------------|
| Manteau du Chaos   | Sang Acide                |
| Mâchoire Distendue | Tentacules de Tzeentch    |
| Cri Tonitruant     | Troisième Œil de Tzeentch |
| Homoncule Siamois  |                           |

## ARMES MAGIQUES

|                          |                      |
|--------------------------|----------------------|
| Épée Démon du Chaos      | La Mère des Lames    |
| Épée des Feux de l'Enfer | L'Éventreuse         |
| Épée Runique du Chaos    | Glaive de Sénescence |
| Lame d'Éther             | Épée du Changement   |

## ARMURES MAGIQUES

Bouclier Runique du Chaos  
Armure de Damnation  
Armure Pourpre de Dargan  
Armure de Morrslieb  
Armure d'Airain de Zhrakk

## TALISMANS

Couronne de Conquête Éternelle  
Amulette Blasphématoire  
La Langue Noire  
Œil doré de Tzeentch

## OBJETS CABALISTIQUES

Crâne de Katam  
Marionnette Infernale  
Familiar de Pouvoir  
Familiar de Combat  
Familiar de Sort  
Sang de Tzeentch

## OBJETS ENCHANTÉS

Heaume aux Yeux Innombrables  
Faveur des Dieux

## BANNIÈRES MAGIQUES

Bannière des Dieux  
Totem Maudit  
Bannière de la Colère  
Étendard de Fournaise



# LIVRE DE NURGLE

# SEIGNEURS

## DÉMONS

**GRAND IMMONDE**

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 34 et p. 83

*Le Grand Immonde ressemble à Nurgle lui-même : immense, vert de peau et boursoufflé par les maladies. Pus et sanie s'écoulent de furoncles et d'ulcères scintillants sur sa peau lépreuse. Des organes en putréfaction débordent par les plaies de sa peau répugnante. Bien que leur apparence soit horrible et écœurante, les Grands Immondes ont une nature grégaire et même sentimentale ; ils sont fiers des maladies et des exploits de leurs fidèles. Leurs corps grouillent de minuscules démons, les Nurglings, accrochés à leur chair, léchant leurs furoncles et se chamaillant pour attirer l'attention de leurs maîtres.*

**PRINCE DÉMON**

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 48 et p. 82

*Tous les serviteurs mortels du Chaos se battent dans ce but : recevoir la récompense ultime, devenir un Prince Démon. Commandant immortel des Légions de leur Dieu, ils n'ont de cesse de satisfaire leur Maître. Certains sont vénérés comme des dieux à part entière, d'autres continuent à commander leur bande... tous sont ivres d'âmes fraîches à déguster et de corps sains à contaminer !*

## MORTELS

**SEIGNEUR DE NURGLE**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 52 et p. 118

*Les Seigneurs de Nurgle sont des Guerriers du Chaos qui ont su réjouir leur Maître. À l'instar du Seigneur des Épidémies, ils aiment répandre la mort et la corruption. Tous ne rêvent que d'une chose : être élevé au statut de Prince Démon, et régner sur un monde rongé par la maladie.*

**SEIGNEUR SORCIER**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 51 et p. 119

*Nombreux sont ceux qui, en échange de leur âme ou de celle des autres (et surtout celle des autres), commercent avec les Dieux Noirs et leurs démons pour accumuler une puissance incommensurable.*

# LIVRE DE NURGLE

# SEIGNEURS

## HOMMES-BÊTES

### SEIGNEUR MINOTAURE

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 35 et p. 83

Marque de Nurgle (obligatoire) ..... 20 pts

*Rendus fous par les pires afflictions de Nurgle, ils restent à jamais plongés dans leur frénésie meurtrière qui se répand dans leur légion comme la pire des infections.*

### SEIGNEUR DES BÊTES

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 34 et p. 83

Marque de Nurgle (obligatoire) ..... 20 pts

*Il n'est pas rare de voir des hordes d'hommes-bêtes commandés par des Pestigors particulièrement féroces. Ils sont les Seigneurs des Bêtes.*

### GRAND CHAMAN

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 36 et p. 83

Marque de Nurgle (obligatoire) ..... 20 pts

*Véritables oracles, les Grands Chamans partent rarement en guerre. Ils sont la parole des Dieux. Quand ils parlent, même les plus furieux des minotaures courbent l'échine et les écoutent.*

### GRAN CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. Légions du Chaos p. 5

Gran Centigor

8 6 4 5 5 3 3 5 8 Cav

**180 points**

#### Armes et armure :

- Arme de base

#### Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivres

#### Options :

Marque de Nurgle (obligatoire) ..... 20 pts

#### • Armes (un seul choix) :

- Arme lourde ..... 12 pts
- Lance ..... 8 pts
- Arme de base additionnelle ..... 8 pts

#### • Peut aussi avoir :

- Hache de jet ..... 6 pts

#### • Armure :

- Armure légère ..... 6 pts

#### • Peut aussi avoir :

- Bouclier ..... 6 pts

#### • Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de ..... 100 pts  
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou dans le Livre de Règles)

*Parangons de leur race, les Gran Centigors marqués de Nurgle représentent l'abandon de tout espoir.*



# HÉROS

---

## DÉMONS

**HÉRAUT DE NURGLE**

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 38 et p. 86

*Particulièrement concernés par les desseins de leur Maître, ces Portepestes ont réussi à s'élever parmi leurs semblables. La sombre bénédiction qui les anime renforce les pouvoirs des Portepestes aux alentours.*

---

---

## MORTELS

**HÉROS EXALTÉ**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 50 et p. 121

*Peu sont les mortels à pouvoir rivaliser avec de tels guerriers. Ils sont toujours suivis par une bande de fanatiques adorateurs qui voient en eux la possibilité de s'attirer les faveurs de leur Dieu.*

---

**SORCIER DE NURGLE**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 51 et p. 120

*Tout commence avec un livre qu'il ne fallait pas lire, un objet qu'il ne fallait pas contempler et une voie qu'il ne fallait pas embrasser. Renégats des Collèges de Magie Impériaux, sorciers mâles elfes noirs rejetés par leurs semblables, et encore parias aux pouvoirs incontrôlables, tous servent les Puissances de la Ruine.*

---

---

## HOMMES-BÊTES

**CHEF MINOTAURE**

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 35 et p. 85

**Marque de Nurgle (obligatoire) ..... 20 pts**

*Mi-bête mi-démon, les Minotaures du Dieu de la Peste sont de véritables insultes à la Nature.*

---

# LIVRE DE NURGLE

## HÉROS

### CHEF HOMME-BÊTE

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 34 et p. 85

Marque de Nurgle (obligatoire) ..... 20 pts

*Récompensés par Nurgle par de grotesques mutations, les Pestigors font preuve d'une sauvagerie inégalée au combat.*

### CHAMAN DE NURGLE

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 36 et p. 85

Marque de Nurgle (obligatoire) ..... 20 pts

*Ils sont les prophètes de leur clan. Par leurs rêves impies, les Dieux Noirs réclament leurs exigences. Par leurs mots, les Hommes-Bêtes partent en guerre.*

### CHEF CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. Légions du Chaos p. 5

Chef Centigor

8 5 3 5 4 2 2 4 7 Cav

105 points

#### Armes et armure :

- Arme de base

#### Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivres

#### Options :

Marque de Nurgle (obligatoire) ..... 20 pts

#### • Armes (un seul choix) :

- Arme lourde ..... 8 pts
- Lance ..... 4 pts
- Arme de base additionnelle ..... 4 pts

#### • Peut aussi avoir :

- Hache de jet ..... 4 pts

#### • Armure :

- Armure légère ..... 3 pts

#### • Peut aussi avoir :

- Bouclier ..... 3 pts

#### • Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de ..... 50 pts  
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou dans le Livre de Règles)

*Frustrés, jaloux, le cœur empli de haine, les Chefs Centigors font de formidables combattants qui marchent à la surface du monde uniquement dans l'espoir de le voir brûler.*



# LIVRE DE NURGLE

## UNITÉS DE BASE

### DÉMONS

#### PORTEPESTES DE NURGLE

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 38 et p. 88

**Taille d'Unité :**

• 14+

**Règles Spéciales :**

• Chiffre Sacré

*Les Portepestes de Nurgle sont créés à partir de toutes les pauvres créatures mortes de l'épouvantable maladie qu'est la Pourriture de Nurgle. Ils sont aussi appelés comptables de Nurgle car leur travail est de compter toutes les différentes maladies et pourritures que leur Maître répand sur le monde.*

#### GARGOUILLES DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 49 et p. 89

*Telles des charognards, elles suivent les armées du Chaos en vue du massacre à venir. Faibles, mais vicieuses et nombreuses, elles attaquent toujours les plus fragiles.*

### MORTELS

#### GUERRIERS DE NURGLE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 46 et p. 122

*Renégats de la société humaine, guerriers avides de pouvoir rapide, les Guerriers du Chaos forment une élite. Ils portent fièrement la marque de leur Dieu qu'ils tâchent d'honorer à chacun de leur souffle.*

#### MARAUDEURS DE NURGLE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 44 et p. 122

*Habitants des peuplades nordiques, ou parias des peuples du sud, tous sont attirés par les pouvoirs des Dieux Noirs. Peu d'entre eux seront choisis.*

# LIVRE DE NURGLE

## UNITÉS DE BASE

### CAVALIERS MARAUDEURS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 45 et p. 123

*Ils accompagnent souvent les armées du Chaos. Ils forment l'avant-garde et attaquent les lignes de ravitaillement ennemies avant de se replier.*

### GUERRIERS SQUELETTES

|                    | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type |
|--------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Squelette          | 4 | 2  | 2  | 3 | 3 | 1  | 2 | 1 | 3  | Inf  |
| Champion Squelette | 4 | 2  | 2  | 3 | 3 | 1  | 2 | 2 | 3  | Inf  |

cf. *Légions de Nurgle* p. 18

**5 points/figurine**

*Les unités de Squelettes ne comptent pas dans le minimum d'unités de Base de l'armée.*

#### Taille d'unité :

- 10+

#### Armes et armure :

- Arme de base
- Armure légère
- Bouclier

#### Règles Spéciales :

- Mort-Vivant

#### Options :

##### • Armes :

- L'unité peut-être dotée de lances *gratuitement*.

##### • État-major :

- Un Champion ..... 10 pts
- Un Musicien ..... 10 pts
- Un Porte-étendard ..... 10 pts

*Le domaine de Nurgle touchant celui de la mort, il entretient un lien étroit avec les victimes de Ses Épidémies. Une fois mort, chacun peut servir les desseins du Seigneur de la Peste.*

### ZOMBIES DE LA PESTE

|                     | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type |
|---------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Zombies de la Peste | 4 | 1  | 0  | 3 | 3 | 1  | 1 | 1 | 2  | Inf  |

cf. *Légions de Nurgle* p. 19

**5 points/figurine**

*Les unités de Zombies de la Peste ne comptent pas dans le minimum d'unités de Base de l'armée.*

#### Taille d'unité :

- 20+

#### Règles Spéciales :

- Mort-Vivant
- Attaques Empoisonnées
- Frappe Toujours en Dernier

#### Options :

##### • État-major :

- Un Musicien ..... 5 pts
- Un Porte-étendard ..... 5 pts

*Cadavres frais ambulants, ils colportent les maladies de Nurgle parmi les vivants.*



# LIVRE DE NURGLE

## UNITÉS DE BASE

### CHIENS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 59 et p. 122

*Les unités de Chiens du Chaos ne comptent pas dans les 50% d'unités de Base obligatoires de la même race que votre Général. Elles comptent également comme des unités bestiales.*

*Torturés par l'énergie du Chaos, les Chiens du Chaos n'en restent pas moins fidèles à leur maître. Ils sont souvent déployés en meutes, tels des chasseurs lâchant leur chiens pour épuiser leur proie.*

## HOMMES-BÊTES

### HARDE DE GORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 38 et p. 86

*Fils du Chaos, mutants de tout poils, les hommes-bêtes sont souvent affublés de mutations horribles, aussi affligeantes que dangereuses.*

### HARDE D'UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 40 et p. 86

*Les Ungors sont des hommes-bêtes sans cornes. Plus proches des humains que de la bête, malheureusement trop loin des Hommes pour être acceptés par eux, les Ungors sont les parias de la société hommes-bêtes.*

### PILLARDS UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 41 et p. 86

*Déployés en formation dispersée, les Ungors harcellent les flancs de l'ennemi.*

### CHAR À SANGLEBOUCS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 44 et p. 87

*Ces chariots tirés par des Sangleboucs, d'énormes sangliers transformés par la nature corrompue du Chaos, s'enfoncent violemment dans les rangs ennemis.*

# LIVRE DE NURGLE

# UNITÉS SPÉCIALES

---

## DÉMONS

### NURGLINGS

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 42 et p. 90

#### Taille d'Unité :

• 7+

#### Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

*Les Nurglings sont des démons minuscules et malveillants qui se nourrissent du pus et de la bave dégoulinant des furoncles des Grands Immondes. Ce sont des répliques exactes de Nurgle lui-même, pourries et boursouflées. Bien qu'ils soient minuscules, ils sont très nombreux et se déplacent en une masse sans cesse mouvante, comme une mer de pourriture.*

---

## MORTELS

### ÉLUS DE NURGLE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 47 et p. 123

#### Taille d'Unité :

• 14+

#### Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

*Récompensés à l'extrême par leur Maître, les Élus de Nurgle avancent inexorablement vers les ennemis du Seigneur des Pestes.*

---

### CHEVALIERS DE NURGLE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 48 et p. 125

*Tels les cavaliers de l'apocalypse, ils sont la mort incarnée. Quand ils chevauchent sur les terres des Hommes, l'espoir est vain.*

---

### CHAR DE NURGLE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 49 et p. 124

*Tirés par des bêtes immondes, les Chars du Chaos avancent inexorablement vers les lignes ennemies, fauchant membres et têtes.*

---



# LIVRE DE NURGLE

## UNITÉS SPÉCIALES

### OGRES DE NURGLE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 61 et p. 124

*Les Ogres aiment dévorer. Lorsqu'ils sont marqués par Nurgle, ce plaisir impie ne connaît aucune limite.*

### DRAGONS-OGRES

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 62 et p. 125

*Êtres éternels, les Dragons-ogres ont jadis conclu un pacte avec les Dieux Noirs pour s'assurer leur immortalité.*

### TROLLS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 60 et p. 125

*Trolls vivants dans les royaumes du Chaos, ou simples créatures chaotiques ayant trop mutées pour être reconnues, ces monstres font preuve d'une brutalité sans nom.*

### LA CHARRETTE DES PESTIFÉRÉS

|                   | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type | cf. <i>Légions de Nurgle</i> p. 19 |
|-------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|------------------------------------|
| Charrette         | - | -  | -  | 4 | 4 | 3  | - | - | -  | Char | <b>77 points/figurine</b>          |
| Spectre           | - | 3  | 3  | 2 | - | -  | 2 | 2 | 7  | -    |                                    |
| Bête Squelettique | 6 | 2  | -  | 3 | - | -  | 2 | 1 | -  | -    |                                    |

*1-2 Charrettes des Péstiférés peuvent être prises pour un seul choix Spécial.*

#### Taille d'Unité :

- 1

#### Équipage :

- 1 Spectre

#### Règles Spéciales :

- Marque de Nurgle
- Terreur
- Char
- Mort-Vivant

#### Armes et armure :

- Arme lourde
- Faux

#### Tirée par :

- 2 Bêtes Squelettiques

*Macabres assemblages, elles sont conduites par une âme torturée morte des épidémies de Nurgle. Leur présence renforce le pouvoir des adeptes de Nurgle sur le champ de bataille.*

# LIVRE DE NURGLE

## UNITÉS SPÉCIALES

### FLAGELLANTS DE NURGLE

|            | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Type |   |
|------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------|---|
| Flagellant | 4 | 4  | 2  | 3 | 4 | 1  | 2 | 2 | 7  | Inf  | cf. <i>Légions de Nurgle</i> p. 17<br><b>14 points/figurine</b> |
| Diacre     | 4 | 4  | 2  | 3 | 4 | 1  | 2 | 3 | 7  | Inf  |   |

#### Taille d'Unité :

- 14+

#### Armes et armure :

- Fléaux

#### Règles Spéciales :

- Marque de Nurgle
- Indémoralisables
- Fous à Lier
- Haine (*toute figurine ne portant pas la Marque de Nurgle*)

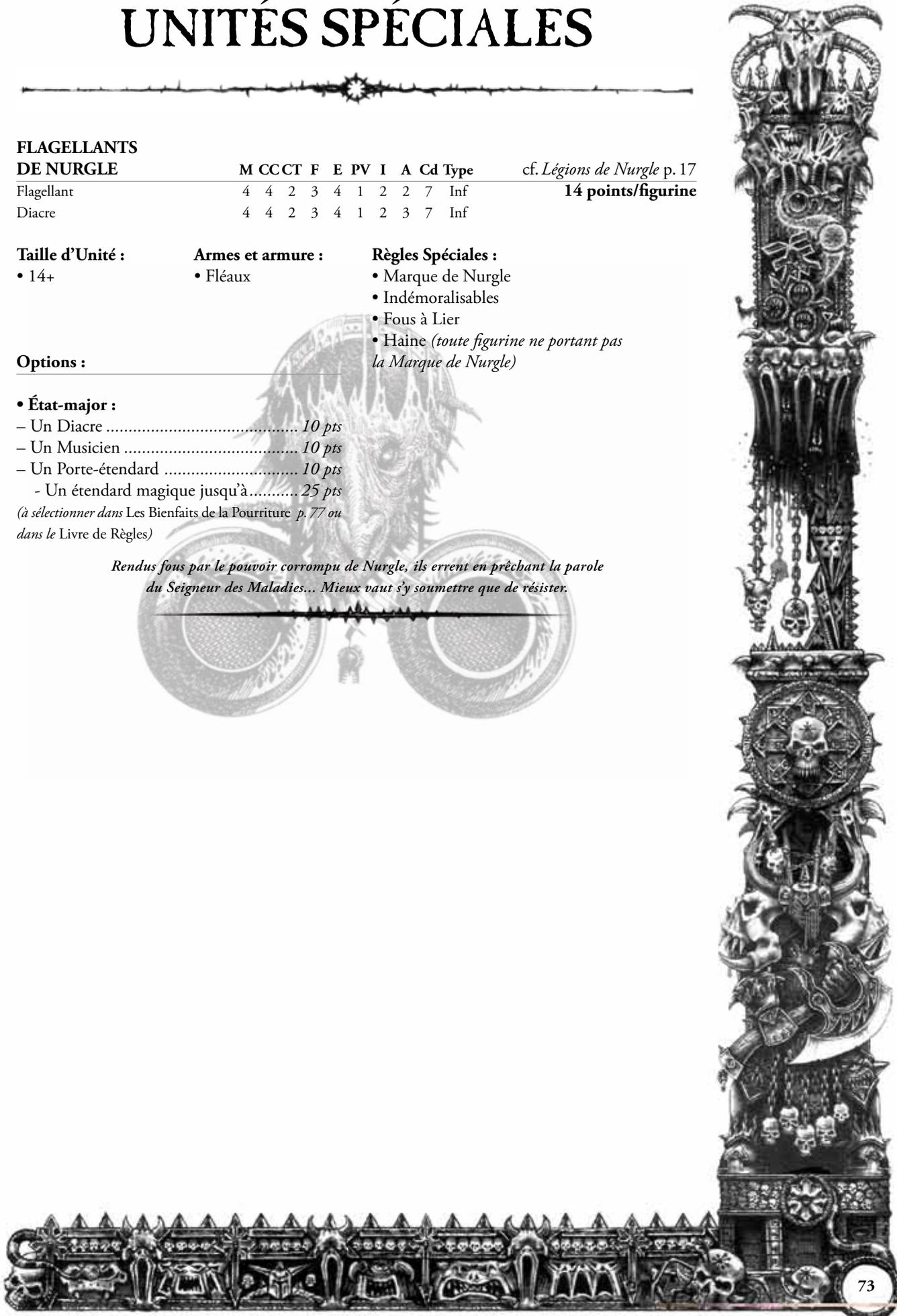
#### Options :

##### • État-major :

- Un Diacre ..... 10 pts
- Un Musicien ..... 10 pts
- Un Porte-étendard ..... 10 pts
- Un étendard magique jusqu'à ..... 25 pts

(à sélectionner dans *Les Bienfaits de la Pourriture* p. 77 ou dans le Livre de Règles)

*Rendus fous par le pouvoir corrompu de Nurgle, ils errent en prêchant la parole du Seigneur des Maladies... Mieux vaut s'y soumettre que de résister.*



# LIVRE DE NURGLE

# UNITÉS SPÉCIALES

## HOMMES-BÊTES

**CENTIGORS**

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 46 et p. 88

*Ivres, et jaloux de toute civilisation, les Centigors peuvent déchaîner leur rancœur sur le champ de bataille et s'attirer les faveurs de Nurgle.*

**PESTIGORS (Harde de Bestigors)**

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 39 et p. 89

**Marque de Nurgle (obligatoire) ..... 30 pts**

*Marqués par le Seigneur de la Peste, leur pelage est devenu pelé et moisi.  
À plusieurs endroits, leur corps est recouvert de croûtes qui suintent de pus.  
Brandissant d'énormes armes, ils partent au combat menés par leur puissant chef de guerre.*

**MINOTAURES DE NURGLE**

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 43 et p. 88

**Marque de Nurgle (obligatoire) ..... 30 pts**

*Rendus fous par les pires afflictions de Nurgle,  
ils rentent à jamais plongés dans leur frénésie meurtrière  
qu'ils répandent dans leur légion comme la pire des infections.*

# LIVRE DE NURGLE

## UNITÉS RARES

---

### DÉMONS

**BÊTES DE NURGLE**

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 46 et p. 91

Taille d'Unité :

• 4-7

*Les Bêtes de Nurgle sont des monstres gigantesques ressemblant à des limaces. Leur tête est surmontée d'une frange d'épais tentacules d'où suinte une bave paralysante.*

---

---

### MORTELS

**ENFANT DU CHAOS**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 57 et p. 126

*Ils ont échoué. Trop récompensés par leur Maître, ils errent tels des âmes en peine sur les champs de bataille démoniaques du Royaume du Chaos, cherchant la mort et enfin... le repos.*

---

**AUTEL DE GUERRE DE NURGLE**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 58 et p. 126

*Un chariot macabre, une charrette décomposée, un laboratoire ambulante où sont inventées de terribles épidémies. Les Autels de Nurgle sont recouverts des énormes mouches du Seigneur des Pestes. Grâce à eux, leur Maître peut bénir directement ses légions en les gratifiant de quelques mutations bucoliques.*

---

**SHAGGOTH DRAGON-OGRE**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 63 et p. 127

*Les plus vieux et les plus forts des Dragons-ogres sont nommés Shaggoth. Ils ne se réveillent que lors des orages les plus violents et partent honorer leur pacte avec les Puissances de la Ruine.*

---

**GÉANT DE NURGLE**

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 64 et p. 127

*Les Géants de Nurgle comptent également comme des unités bestiales.*

*Le Royaume du Chaos est peuplé de créatures. Géants, mutants, bête... ils accompagnent parfois les armées du Chaos pour déverser leur racisme et leur haine de toute civilisation.*

---



# LIVRE DE NURGLE

## UNITÉS RARES

### LÉGIONNAIRES

#### DE NURGLE

|                | M | CC | CT | F | E | PV | I | A     | Cd | Type | cf. <i>Légions de Nurgle</i> p. 16 |
|----------------|---|----|----|---|---|----|---|-------|----|------|------------------------------------|
| Légionnaire    | 4 | 6  | 3  | 4 | 4 | 1  | 5 | 2     | 8  | Inf  | <b>25 points/figurine</b>          |
| Champion       | 4 | 6  | 3  | 4 | 4 | 1  | 5 | 3     | 8  | Inf  |                                    |
| Bête de Nurgle | 6 | 3  | 0  | 4 | 5 | 1  | 1 | 1D6+1 | 7  | BM   |                                    |
| Char           | - | -  | -  | 5 | 5 | 4  | - | -     | -  | Char |                                    |

#### Taille d'Unité :

- 7+

#### Armes et armure :

- Armure du Chaos

#### Règles Spéciales :

- Marque de Nurgle
- Chiffre Sacré
- Peur
- La Volonté du Chaos

- Deux Armes du Chaos

- Régénération

- Attaques Empoisonnées (*Bête de Nurgle également*)

- Trainée de Bave (*Bête de Nurgle uniquement*)

#### Options :

**Marque de Nurgle** (*obligatoire*) ..... 30 pts

#### • État-major :

– Un Champion ..... 10 pts

– Un objet magique jusqu'à ..... 25 pts

(à sélectionner dans *Les Bienfaits de la Pourriture* p. 77 ou dans le *Livre de Règles*)

– Un Musicien ..... 10 pts

– Un Porte-étendard ..... 10 pts

– Un étendard magique jusqu'à ..... 75 pts

(à sélectionner dans *Les Bienfaits de la Pourriture* p. 77 ou dans le *Livre de Règles*, ou encore l'Écône de Virulence Infinie ou l'Étendard de Décépitude Purulente issus du *Livre d'Armée Démons du Chaos*, p. 95)

#### • Montures :

*Si l'unité est montée, tous les membres doivent avoir la même monture. Les coûts indiqués ci-après sont à rajouter au coût des Légionnaires de Nurgle.*

– Les Légionnaires de Nurgle peuvent chevaucher une Bête de Nurgle ..... 50 pts/monture

La *Taille d'Unité* passe alors à 4-7.

(Ils peuvent toujours sélectionner un état-major)

– Deux Légionnaires de Nurgle peuvent former un équipage et monter dans un char ..... 50 pts

Le char est tiré par 1 ou 2 montures :

Bête de Nurgle ..... 50 pts/monture

La *Taille d'Unité* passe alors à 1.

Le char est équipé de faux.

(Il ne peut pas sélectionner d'état-major)

## HOMMES-BÊTES

**JABBERWOCK** (Jabberslythe)

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 50 et p. 90

*Créature mutante, le Jabberslythe est parfois tiré de sa forêt par les Seigneurs du Chaos qui voient en lui un potentiel de destruction inégalé.*

# LIVRE DE NURGLE

## LES BIENFAITS DE LA POURRITURE

---

### DONS DU CHAOS

|                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| Manteau du Chaos   | Homoncule Siamois  |
| Mâchoire Distendue | Sang Acide         |
| Cri Tonitruant     | Flot de Corruption |

### ARMES MAGIQUES

|                          |                      |
|--------------------------|----------------------|
| Épée Démon du Chaos      | La Mère des Lames    |
| Épée des Feux de l'Enfer | L'Éventreuse         |
| Épée Runique du Chaos    | Glaive de Sénescence |
| Lame d'Éther             | Masse Putréfiante    |

### ARMURES MAGIQUES

Bouclier Runique du Chaos  
Armure de Damnation  
Armure Pourpre de Dargan  
Armure de Morrslieb  
Armure d'Airain de Zhrakk  
Armure du Boursoufflé

### TALISMANS

Couronne de Conquête Éternelle  
Amulette Blasphématoire  
Phylactère Nécrotique

### OBJETS CABALISTIQUES

Crâne de Katam  
Marionnette Infernale  
Familiier de Pouvoir  
Familiier de Combat  
Familiier de Sort

### OBJETS ENCHANTÉS

Heaume aux Yeux Innombrables  
Faveur des Dieux  
Tête Funeste

### BANNIÈRES MAGIQUES

Bannière des Dieux  
Totem Maudit  
Bannière de la Colère  
Suaire Pourri

